



与游戏机

Computer & Game 2000 - 4



封面视点
春秋英雄传中的中国文化探索

魔法门Ⅶ
西风狂诗曲Ⅱ
异域镇魔曲
劲爆极限滑雪

2000春季装机指南
游戏开发者年会特报
技嘉BX2000+与G400套装
帝盟S100声卡
最新模拟器快报

ISSN 1005-6793

9 771005 679003 04>

惊喜价位
50元

theme PARK WORLD

中文版
主题公园世界

全程中文界面、中文语音、88页详尽中文手册，
[illegible]怪异场景、爆笑人物，
体验真正的经理人生涯
掌握手中世界，建造梦想公园！

BULLFROG
ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地　址　北京首都体育馆南路6号
　　　　新世纪饭店写字楼1058室
邮　编　100044
电　话　010-68492168
传　真　010-68492169
网　站　www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址　北京市朝阳区工体东路16号
邮　编　100020
电　话　010-65002896
传　真　010-65063101

打击盗版，购买正版产品，保护玩家、消费者和经销商的合法权益，请注意以下辨
- 正版《主题公园世界》产品包装印刷精美，包装设计和产品宣传广告相同
- 正版《主题公园世界》产品包装上贴有中国图书进出口(集团)总公司的进口产品激光防伪标签
- 正版《主题公园世界》产品附有进口的游戏软件光盘、完整的游戏中文手册和用户注册卡



模拟人生
中文版

◆ 巨大的网上社区

管理家庭，经历不同人生，
体验生活的酸甜苦辣！



◆ 变幻的职业生涯

◆ 网状的情节发展

◆ 贴近生活的画面

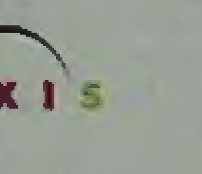
打击盗版，购买正版产品，保护玩家、消费者和经销商的合法权益，请注意以下辨识信息：
- 正版《模拟人生》产品包装上贴有中国图书进出口(集团)总公司的进出口产品激光防伪标签
- 正版《模拟人生》产品包装盒内部嵌印电子世界[illegible]
- 正版《模拟人生》产品附有进口的游戏软件光盘、完整的游戏中文手册和用户注册卡





◆ 精确的人物性格

- 中文版游戏和详尽用户手册，玩家易于上手
- 中文网站支持最新物品和组件的下载和升级



ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地　址　北京首都体育馆南路6号
　　　　新世纪饭店写字楼1058室
邮　编　100044
电　话　010-68492168
传　真　010-68492169
网　站　www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址　北京市朝阳区工体东路16号
邮　编　100020
电　话　010-65002896
传　真　010-65063101

一次无与伦比的极限滑雪体验

自由

一款超人气的大作，街机、PC、[illegible]
3种平台同时登陆，而中国玩家将率先[illegible]
的惊人魅力。

每一个时髦的空中技
巧，从各种基本的[illegible]
板动作到最后疯狂[illegible]
旋的空翻和旋转，让
你在划开山上积雪的
刹那欣赏到自己所[illegible]
的身姿。

动感的音乐

充满火爆的电子乐、
说唱乐和非主流摇滚
乐将把你跳动着的运
动神经融合在那充[illegible]
的冰天雪[illegible]
中。

刺激

3种别具特色的环境，再搭配真实的地形、变化
的天气、艳丽的光影和不同的地面，让你在山[illegible]
丛林、乡镇中奔驰腾跃的同[illegible]
真真正正的感受到大自[illegible]
的巧夺天工。

兴奋

狂热的街机感受

量感、质感、速度感、真实华丽的
画面和激动人心的动作评分系统，将带给你完整的街机
感受，让你兴奋，让你疯狂，让你大叫过瘾！

六个身怀绝技的人物
十余款性能各异的滑雪板
和充满挑战的网络竞赛，这就是——《劲爆极限滑雪》

SunTendy
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 电话:(010) 62862038-119 188

INFOGRAMES

Virgin INTERACTIVE

劲爆极限滑雪

540°

Freeride

Style

720°

Air

4月3日隆重推出！

50元

将你带入极限运动的代表运动中，让你那耀眼的运动风采人人看得到！

充满传奇与冒险的大航海世界

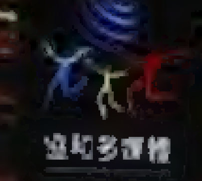
称霸四海

Corsairs

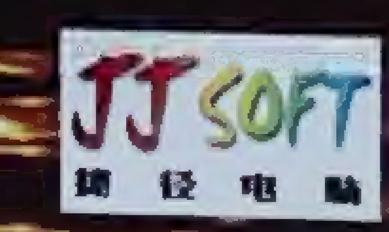
完全中文版

我是海盗我怕谁?!









北京捷径公司
中国独家代理

武士魂之适者生存

一座巨大的岛屿随着隆隆的震动声浮现于南方的海面上，让人民惊吓地颤抖着。一位西拉王国最有名的预言家铎金来到国王面前，告诉国王传说中的岛屿"龙岛"终于出现，如果有人能够在月圆之夜将三种祭品奉献在巨龙眼前，他就能获得强大的力量征服世界。

休格国王派令"张保泽"将军率领最精锐的部队去占领此岛。而当这个消息传到中国唐朝，皇帝派遣梁林好汉，组成远征军，同时，日本也知道了"龙岛"浮现，唐朝和西拉王国开始往岛上进军的消息，日本迅速召集了国内的武士，组成"日本武士"军往龙岛出发。

真正的"三国大战"

真正的人与人的战争

支持网络对战

野兽、魔法师、灵魂、白骨、武士、战船、美女都化作战争的利器，龙马之战再所难免……

即时战略







CDSOFT 捷径代理

邮购地址：北京市 813 信箱北京捷径电脑公司
咨询电话：010-68520836　邮编：100037
销售地址：北京海淀区阜成路 8 号西平房(航天桥东南侧 121 路车站旁)

建议零售价：35 元

老话重提

忘了是一个什么日子，反正迎春花已经开了，编辑部的同事们难得凑到一起看了场电影。这部新引进的一年以前的“大片”估计大家都看了，就是那个很有游戏感的《黑客帝国》。其实此前，小编们也都看过，VCD，DVD，清楚的，不清楚的，反正都是盗版。我因为很久没去市场“采风”，倒是没看过，估计那天我显得特别投入。片终灯亮时，我发现偌大的影院里观众寥寥，差不多成了编辑部的专场。

在回家的路上去商场购物，只见门前几个影碟贩子按北斗七星的方位摆着小摊，一摞光盘旁赫然有一张彩印报纸，上面基努·里维斯等人正戴着墨镜装酷。看我的脚步逡巡，一贩拿起报纸：“有今天首映的《黑客帝国》啊！”

我不知道如果自己是电影发行公司的人会不会晕倒，反正我对这些家伙居然有了一些佩服：智商未必多高，可用的是地方。

前两天有报纸就此进行过专访，一位电影发行人说：有时候，特别是好的影片是不怕盗版的。盗版的效果无法与影院相比。很多观众看完盗版，又走进电影院。这种情况姑且算是盗版为影片做了宣传。这种颇为无奈“好罐好摔”的言语听上去真是很耳熟啊。

是的，几年前游戏圈里就有人这样说。几年过去了，的确很多玩家在玩过盗版后又购买了正版，盗版游戏也一直在为正版做着不懈的“宣传”，然而正版游戏的销售并没有从根本上摆脱困境。从价格上看，相当数量的游戏软件已经有了令人欣喜的“退步”；而在服务上，包括产品的档期安排上，厂商们还有很长的路要走。



市场经济了，可许多事还没按市场规律办，于是这个市场就不成熟，就像游戏、电影等文化娱乐产品的上市周期问题。当然，这里面牵扯的因素很多，很复杂。对于我来说，我想进电影院看大屏幕听顶级音响，想玩“清洁溜溜”的正版游戏。为了克制自己总想要最新最好的贪婪欲望，我有日子不看欧美票房排行和什么TOP100了……

AWEI

awei@fcgm.com.cn

家用电脑与游戏机



COMPUTER & GAME

（总第 68 期）

目　录

主　　编：赵震东

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　宋润方　黄　磊

美术编辑：单　非　赵庆琨

责任编辑：刘　威

电　　话：编辑部 010－68728137

发行部主任：宋爱华

发 行 部：010－68728132

广 告 部：010－68728133

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 813 信箱(100037)

业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱：reader@fcgm.com.cn

WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn

捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)

邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位：科学普及出版社

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005－6793　CN 11－3450/TP

邮发代号：82－622

印　　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)

邮　　编：100037

定　　价：6.80 元

三名干将离 Blizzard 而去

制作出过《魔兽争霸》系列、《星际争霸》和《暗黑破坏神》的著名游戏公司 Blizzard 日前宣布，该公司的研发部副总裁 Pat Wyatt、董事 Mike O' Brien 及一个尚未宣布的开发中的游戏项目的首席程序员 Jeff Strain 等三人将离开 Blizzard，他们将在加利福尼亚州新港海滩创建一个名为 Triforge 的游戏公司。

Blizzard 公司公共关系部主管 Susan Wooley 就此表示："Pat Wyatt 及另外两人都是 Blizzard 的老臣，不过他们的离去不会影响我们任何产品的开发，《暗黑破坏神 II》已经差不多制作完成了，并且他们三人都没有参与《魔兽争霸 III》的制作，那个尚未宣布的游戏项目也仅仅还处于开发初期，所以也不会受到什么影响。"同时她也表示："他们的离去确实是个意外，这是只有在创造型的领域内才会发生的事情，我们祝愿他们好运。"

据悉，Pat Wyatt、Mike O' Brien 和 Jeff Strain 都有着傲人的职业经历，他们分别是世界最大的网络游戏服务站点"战网"(Battle. net)的创造者、Blizzard 所有可以进行网络对战的游戏的网络部分程序的开发者及 Blizzard 3D 渲染技术的开发者。由此不难看出，他们的强项在网络游戏，而 Triforge 公司成立后发布的一份声明果然表明他们将把精力集中于网络游戏的开发和制作，他们业已在新公司的官方主页上登出了招聘启事。

那么由这样一个有着 Blizzard 公司光辉背景的团体所组成的新公司的命运又将如何呢？从常识来看，Triforge 没有失败的理由，但这只是推测，希望 Triforge 能为我们带来《星际争霸》那样的优秀游戏。

Diablo II收藏版将限量发行

3 月 4 日，Blizzard 公司宣布《暗黑破坏神 II》(Diablo II) 将在正式发行时推出一个限量的收藏版本。在这个收藏版本的《暗黑破坏神 II》中，将包括游戏的四张光盘、DVD 载体的以宽银幕格式录制的一段 24 分钟长的情节影片、录有长达 70 分钟游戏音乐的原声带、由 Wizards of the Coast 公司制作的 AD& D 版本的《暗黑破坏神 II》以及由游戏制作小组签名的说明手册，预计该版本的零售价格为 60 到 70 美元。

另据报道，《暗黑破坏神 II》的 Beta 测试已经开始了。遗憾的是，这一测试只限于北美地区的玩家参加，幸运的玩家将会成为 1000 名测试人员中的一名，提前体验到这一本年度最具吸引力的游戏大作。

Cavedog 前途未卜

日前，美国游戏发行和制做公司 GT Interactive 在其 1999 年第三财政季度报告中宣布，该公司打算关闭他们旗下的制作小组 Cavedog，即著名即时策略游戏《横扫千军》系列的开发者。尽管这个消息还未经官方正式宣布，但 Humongous 和 Cavedog 的发言人 Brandon Smith 还是就此发表了意见。

Smith 表示："这个决定对 Humongous 和 Cavedog 两个小组都产生了很大的震动，而要理解 GT 为什么会做出这个决定，你必须要了解公司的结构。从本质上来说，这两个公司其实是一家公司，Humongous 主要致力于开发儿童产品，而 Cavedog 则专注于即时策略游戏领域。在几个月前，GT 就已经就是将 Cavedog 与 Humongous 合并而带来的利益最大，还是让它独立开发游戏最合适而进行过讨论。讨论的结果就是 Cavedo 将被关闭，它将融合在 GT 整个公司之内，Cavedog 中的那些有才华的人，包括其创始人 Ron Gilbert 和 Shelley 将转去 Humongous，《阿门：苏醒》的开发则被取消。"



虽然如此，Cavedog 仍会在 3 月发布《横扫千军：王国》的资料片《铁之灾祸》，目前 Humongous 和 Cavedog 正在等待，GT 总经理的最后决策将决定他们的最终命运。

电脑游戏助练兵

据报道，美国海军陆战队的军官 George Caldwell 正在计划把《三角洲特种部队 II》作为士兵的虚拟训练平台，使之成为目前美国海军陆战队训练方式的一种有效补充。他计划利用该游戏的多人游戏功能来训练小范围（10 名士兵以下）之内的士兵合作和格斗技能，同时他还希望美国海军部队能注意到该游戏在地形细节、天气效果、有效武器装备及补充方面的启示作用。

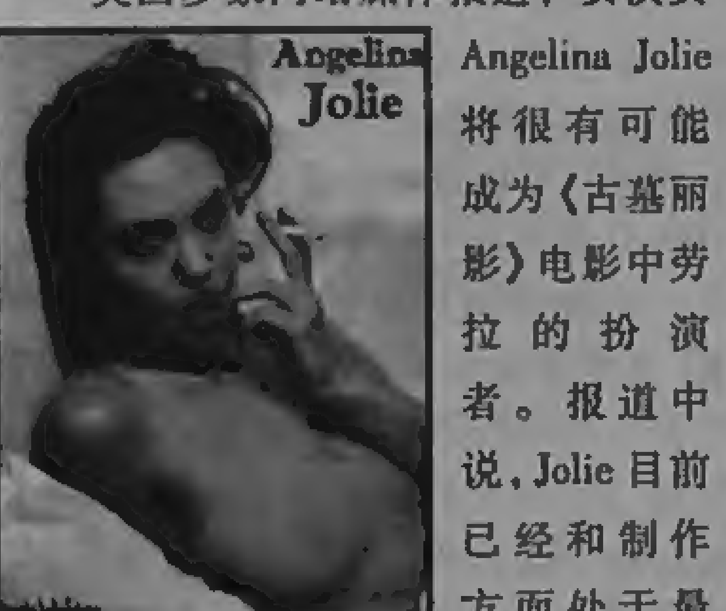
事实上，《三角洲特种部队 II》本身就是以美国反恐怖部队"三角洲"为真实模拟对象的电脑游戏，在名为"Voxel Space 32"的游戏引擎驱动下，游戏能表现出诸如雨、雾等真实天气效果，并能真实地再现各种不同地形，游戏中武器弹道的计算也严格而精密，考虑了重力、风速等真实世界中影响弹道的各种因素，多人即时语音交流技术也使得该游戏具有更大的利用价值。



此外，就在 2 月 1 日，美国专利办公室还为 NovaLogic 公司的第二、三代引擎 Voxel Space 2、Voxel Space 32 颁布了专利证书，而其一代 Voxel Space 引擎早在 1996 年就得到了专利证书。

明星扮演明星

美国多家网络媒体报道，女演员 Angelina Jolie 将很有可能成为《古墓丽影》电影中劳拉的扮演者。报道中说，Jolie 目前已经和制作方面处于最后的谈判阶段，只要协议达成，她即将出演劳拉这位虚拟世界中最当红的女明星，新近得到奥斯卡奖项提名的 Angelina Jolie 无论是从名气、身材和容貌来看都和劳拉非常的相称。



《古墓丽影》电影将由美国派拉蒙公司于今年夏天正式开机拍摄，电影剧本将由 Michael Werb、Michael Colleary 等多人一起编写，著名导演 Simon West 将执导影片的拍摄。

什么是最流行的游戏?

究竟哪个游戏才是最流行的？是《模拟人生》，还是《谁想成为百万富翁》？都不是，正确的答案或许会令很多人吃惊，一家名为 Media Metrix 的网络媒体调查公司日前经调查分析后指出，1999 年 12 月，在美国所有家庭个人电脑用户中，有 61% 约 5410 万用户运行过游戏，而在所有这些游戏中，排在前五名的竟然多是 WINDOWS 自带的小游戏，大约有 3650 万 PC 用户玩过这几个游戏。排名第一的是 Interplay 发行的《跳棋》(Solitaire)，大约有 760 万用户在这一个月中玩过该游戏。其余为玩家所熟知的真正意义上电脑游戏，无论何种类型，如《神秘岛》、《DOOM》、《QUAKE》等，无论在任何一个月份，也从来没有超过 200 万的用户。

看看这里的流行游戏名单吧——Interplay Solitaire、Microsoft Freecell、Microsoft Entertainment、Microsoft Hearts、Microsoft Minesweeper、Elf Bowling、Microsoft Solitaire、Microsoft Golf、Slingo——真是令人大跌眼镜的统计结果。

MDK2 只支持 OpenGL

游戏制作者为游戏的 3D 图象引擎编写程序的时候，在应用程序接口(API)上有很多种选择，目前主流的 API 有 D3D 和 OpenGL 以及 Glide，而大多数的游戏也几乎同时支持这三种 API 以获得最大可能的市场需要。然而这也不是绝对的，角色扮演游戏《博得之门》的制作公司 Bioware 日前就宣布，他们制作的动作冒险游戏《孤胆枪手 2》(MDK2) 将只支持 OpenGL，在游戏正式发行的时候，D3D 和 Glide 两种标准都将被放弃。Bioware 称这样做有两个理由：首先，他们特别中意于 OpenGL，并已将之作为主要的图形接口进行研发达 3 年之久，他们认为这是一个最稳定的平台；其次，目前几乎所有显卡生产厂商都能很好地支持 OpenGL，因此他们不必担心这样做会失去主流显卡的支持。



据悉，Bioware 还将使用 GLSetup 程序来为用户设置显卡驱动程序，GLSetup 程序允许用户通过网络更新显卡驱动程序以获得针对游戏的最快、最有效率的系统效能。Bioware 对游戏在 OpenGL 之下表现出最好的图像效果非常有信心。

《网络创世纪》正式用户突破 15 万

Origin 公司日前宣布，第一个真正意义上的网络多人角色扮演游戏《网络创世纪》(Ultima Online) 目前的付费用户已经突破了 15 万，事实上这仅仅是一个官方数字，如果加上那些聚集在诸多非法服务器上的大量用户的话，这一数字将远远不止 15 万。

4 月份，Origin 公司将发行《网络创世纪》的增强版本《复兴》，该版本中将会增加一些新的游戏特性。新的用户可以通过购买来获得《网络创世纪：复兴》，老用户则只需通过网络下载便能升级了。

微软举办"帝国"大赛

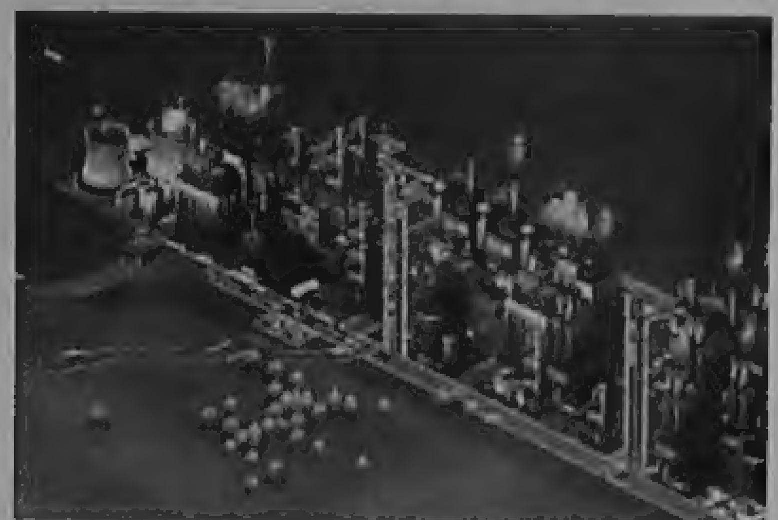
3 月 14 日，微软宣布将为即时策略游戏《帝国时代 II》(Age of Empires II) 举办一次场景设计比赛，比赛要求是参赛者递交一份自行设计的游



戏场景。这次比赛将同时在 10 个由玩家制作的《帝国时代》专题站点上举行，截止日期为 4 月 7 日。每个站点会评出各自的优胜者，然后在 4 月 17 日宣布这十位选手的姓名，5 月份再最后选出比赛的最终胜利者。最终优胜者的作品将出现在《帝国时代 Ⅱ》资料版游戏中并将获得相应的奖品，10 位最终候选选手的奖品则是由微软提供的该公司的游戏和游戏设备。有关这次比赛的更多细节，请访问以下网址：http://www.microsoft.com/games/age2/headline_scenario_contest.htm。

EA 推出新版《模拟城市 3000》

EA 公司今天宣布，Maxis 正在为 1999 年最卖座的模拟游戏 SimCity 3000



制作扩展版。新游戏的名称是 SimCity 3000 Unlimited(模拟城市 3000 之超越极限)，游戏将包含原作中的所有内容并增加一些新的特性，包括两个新的建筑系列、13 个新的场景和一个场景编辑器、新的灾难设计、可定制的地形、城市的季节变化等等，玩家甚至可以用一个工具来制作自己的建筑物。该游戏计划在 5 月底推出。

两个新的建筑系列分别是亚洲和欧洲风格，包含了上百个新的建筑物，从荷兰农场的风车到香港的玻璃钢大楼，可谓应有尽有。看来，喜欢这类模拟游戏的朋友又可以大展身手了。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer
天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net



△ 日前，由 Westwood 制作的即时策略游戏《命令与征服 Ⅱ》的资料片 Firestorm 已经上市发行，这是该游戏的第一个官方资料版游戏，提供 18 个全新的单人任务，内含超过 30 分钟的过场电影动画，有关该游戏的具体情况请访问官方游戏站点 www.firestorm.westwood.com。

△ Lionhead 公司日前宣布，该公司备受期待的即时策略游戏《黑与白》(Black & White)将错过预定的夏季发行时间延期推出。该公司表示在今年 9 月之前，这个游戏将不可能制作完成。

△ 由微软负责发行的战略模拟游戏《近距离作战》(Close Combat)系列的制作公司 Atomic Games 近日宣布，该系列的下一部作品《近距离作战 5》已经确定了开发计划。该公司的主席 Keith Zabalaoui 表示，《近距离作战 5》将包括 D-day、犹他海滩登陆以及发生在科坦登半岛的战斗。虽然到目前还没有细节方面的消息透露，但 Keith Zabalaoui 明确表示该游戏将在今年年底发行。

△ Wizards of the Coast 日前宣布，该公司将在今年第二季度发行一个“龙与地下城”版本的《暗黑破坏神 Ⅱ》，可以肯定的是为了配合“大菠萝”世界中的角色和怪物，使 AD& D 的规则与这个游戏更为符合，游戏将使用修改过的 AD& D 规则。与《暗黑破坏神 Ⅱ》不同的是，“龙与地下城”版本的《暗黑破坏神 Ⅱ》将更多地集中表现桌上游戏的风采。

△ 一年一度的 E3 大展即将于 5 月 11～13 日在美国的洛杉矶举办，组织者宣布早在 2 月底所有参展场地就已经预定完毕。本次 E3 大展的展会面积将达到 548，000 平方英尺，届时将有 400 家业内公司参展。在去年 E3 大展中一共展出了 1900 件新产品，而今年的 E3 大展将打破纪录，展出更多的新技术和电脑产品、游戏机平台和新一代网络产品。

△ 日前，英国游戏刊物 CTW 报道，电子艺界已经收购了 DreamWorks Interactive 公司，后者曾经制作了诸多与电影同名的互动游戏，为中国玩家所熟悉的《粘土世界》(Neverhood)就是他们的作品。在完成收购之后，DreamWorks Interactive 将成为电子艺界的全资子公司。

△ 日前，Connectix 公司正式发行了一个名为 “Virtual Game Station” 的 PS 模拟器，这是继 Bleem! 之后又一个 PS 模拟程序。该模拟器目前的的零售价格为 30 美元，它支持所有的 PC 输入设备，并拥有自定义功能键的功能，已有超过 100 个 PS 游戏可以在 “Virtual Game Station”下正常运行，并且还部分支持了 PAL 游戏，Connectix 宣布将在下一个版本中加强对 PAL 游戏的支持。如果你想获得更多有关该模拟器的消息，请访问以下地址：http://www.virtualgamestation.com/。

微软神秘主机 X-BOX 正式规格曝光

继 3 月 10 日在美国/日本 X-BOX 同步发表会后，3 月 11 日，微软总裁比尔·盖茨在游戏开发者会议(GDC)上公布了此前传言已久的 X-BOX 的详细规格。



比尔·盖茨表示，希望 X-BOX 能成为一个独立平台，甚至成为业界标准，所以 X-BOX 并不像电脑一样具备开放的硬件扩张性，也不能运行现阶段的电脑游戏。但是 X-BOX 能通过扩展端口及设备提高性能，产品至少可以维持 3 年以上的优势。

X-BOX 有为高速网络接入而内建的 10/100 自适应以太网卡，同时还有支持标准 56K V.90 调制解调器的接口，与索尼 PS2 的 PC 卡和 IEEE1394 相比，其与 Windows 有同等的网络机能，可以简单地连接 Internet，利用 DirectPlay 构筑通信游戏网。X-BOX 内置 8G 的硬盘，对于网络的软件下载以及大型网络游戏的支持非常有帮助。

微软向世界各地的游戏厂商摇动



了橄榄枝，并许诺为加盟厂商提供技术服务。在 10 日的发布会上，许多日本软件厂商纷纷表示对 X-BOX 感兴趣。KONAMI 的上月景正社长表示，对 X-BOX 的软件开发充满期待，KONAMI 已为此组成了专门的软件小组。CAPCOM 社长十本宪三表示，X-BOX 触发了其“挑战精神”，让其兴奋不已。然而，更多业界人士认为，X-BOX 目前仍有许多看不清的地方。其硬件机能确实让 PC 软件厂商很容易开发软件，然而在 PC 不很流行的日本，具备开发 PC 软件能力的厂商还为数不多，而且日本玩家对 PC 游戏也不是很感兴趣，据说史克威尔已经表示拒绝为 X-BOX 开发软件。目前已知的 X-BOX 游戏开发和发行厂商主要包括 Electronic Arts，Konami，Eidos，Namco，Acclaim，Infogrames，Activision，Capcom，Ubi Soft，THQ，Sierra Studios，Lionhead Studios，Midway，Universal Interactive Studios，Fox Interactive，Koei，Titus，Hudson Soft，Bungie 等。

据悉，微软当日的发布会令索尼、世嘉及任天堂非常尴尬，三家游戏机制造商的股票立刻下跌，SCEI 的股价几乎降了 25%。X-BOX 预计在 2001 年秋天推出，目前价格未知，但一般猜测其售价应在 249～349 美元之间。

(X-BOX 的专门网址为 http://www.xbox.com)

微软 X-BOX 与索尼 PS2 的大致机能比较：

	X-BOX	PS2
CPU Intel	特制 PⅢ(≥600MHz)	Emotion Engine(300MHz)
图形处理器	Nvidia NV15 GPU(300MHz)	Sony GS(150MHz)
操作系统	特制 Windows/DirectX8.0	UNUX
内存	64MB(200MHz DDR SDRAM)	38MB
内存频宽	6.4GB/秒	3.2GB/秒
多边形演算	300M/秒	66M/秒
最大解析度	1920×1080	1280×1024
声音处理器	64 立体声道(I3DL2)	48 立体声道
存储媒介	4 倍速 DVD/8GB 硬盘/8MB 记忆卡	2 倍速 DVD/8MB 记忆卡
控制器	4 组	2 组
DVD 影片回放	内建	通过记忆卡支持
高画质电视(HDTV)	支持	有限支持

《最终幻想Ⅶ》主题歌获奖

在 3 月 15 日举办的第 14 届日本金唱片大奖颁布会上，PS 软件《最终幻想Ⅷ》的主题曲 Eyes on Me 被授予 Song of The Year 奖。本次金唱片奖的参赛歌曲是 1999 年 1 月 21 日至 2000 年 1 月 31 日期间内销售的唱片中选出的。Eyes on Me 是《最终幻想》系列的特约作曲家植松森夫的作品，由中国香港歌手王菲演唱，该曲在日本创下了 40 万的游戏歌曲销售记录。

PS2 销售形势乐观

3 月 4 日日本秋叶原新宿电器街再次出现了排队抢购现象，因为今天 SCEI 的 PS2 开始发售，甚至一些心急的欧美玩家也专程赴日购买。许多人在 3 月 3 日晚便露宿在电器店门前，其发烧程度令人感叹。新宿、涩谷的游戏专卖店从 4 日凌晨 5 点便开始销售 PS2，早上 7 点多，SCEI 的久多良木健社长来到青年之街涩谷问候广大玩家。对于玩家对 PS2 的热情，久多良木社长表示非常感谢。PlayStation2 是 SCEI 与东芝合作开发的 128 位游戏机，它还具备了高级 DVD 播放机的绝

大部分功能，且配备 PC 卡，可以方便地同 Internet 连接。SCEI1994 年 12 月出品的 PlayStation 已在全球售出了 7000 万台，故 PS2 在售前已被业界看好，各大媒体争相炒作。由于与主机一起销售的记忆卡产量不足，尚需 10 天左右的生产时间，索尼方面正在努力使 3 月中旬记忆卡恢复产量。3 月 15 日，PS2 的销售量已达 100 万台，SCEI 力图在 3 月底令 PS2 的销量达到 140 万台。

《最终幻想IX》发售日决定



Zitan　Vivi　Steiner



最后一部 PS 版最终幻想系列大作《最终幻想IX》将于今年 7 月 19 日发售，这是史克威尔在近日召开的新闻发布会上对外透露的。鉴于 ENIX 的 RPG 大作《勇者斗恶龙VII (Drugon Quest VII)》在今年 5 月底发售，史克威尔推迟了《FFIX》的发售日。到目前为止，《最终幻想》系列作品在全球共售出了 2600 万部以上。据悉，最新作《FFIX》一改前作中的成人化形象，又回到《FFVII》以前的卡通角色时代，怀旧气氛很浓。FF 系列的《FFX》及《FFXI》将在明年夏季在 PS2 上登场。



PS2 的 BUG 与秘技

目前发售的 PS2，其 DVD 机能早已被业界看好。但就 DVD 市场的分区规格来说，日本 PS2 只能播放日本 (2 区) 和全区的 DVD 光盘，而包括美国 (1 区)、中国香港特别行政区(3 区)及中国内地 (6 区) 等其他区域的 DVD 光盘均不能在 PS2 上播放。然而近日网上不断有消息称，通过某些特殊按键操作已用 PS2 播放了日本区以外的 DVD 光盘。SONY 公司对此表示承认，用 PS2 播放 DVD 光盘，启动主机的同时按手柄上的某些键，确实可以达到以上效果。

另悉，第一批销售的 PS2 中有一部分存在无法正确播放 DVD 的现象，3 月 10 日索尼就此事对玩家的质疑进行了回答(问题是：部分 PS2 在记忆卡中保存记录后，无法通过记忆卡播放 DVD 光盘。回答是：这是部分记忆卡质量不良所导致)。自发售以来，索尼公司共接到类似的玩家询问 1 万余件，其中属于记忆卡问题的为 340 件。索尼表示对于发生问题的 PS2 机器已经回收检修。另有报道说，NAMCO 公司的《山脊赛车 5》的记录与 DVD 播放冲突，NAMCO 已对此消息表示否定。

基于上述事件，索尼表示正在研制新的 DVD 播放软件以消除目前存在的诸如区位代码及播放中走音等问题，此软件将以光碟形式发放给玩家，具体时间未定。也有消息称，此光碟将作为今后 PS2 主机的附属品推出。Sony 方面则表示将把光碟送给在 playstation. com 上购入 PS2 的玩家。

(附全区播放 DVD 的秘技：使用 Dual Shock2，放入 DVD 后出现声音和 Sony Computer Entertainment 字样时，同时按 L1、○、Select 键或垂直按下左边的 Analogue 摇杆，直到画面变黑后仍不放手，如成功则出现“此操作无法实行”的日文，但画面会切换成播放选择，便可播放 DVD。)

PlayStation3 将在 2002 年问世？！

索尼公司 PlayStation 分部的负责人日前表示，他们将在今后 6 年时间内，尽力使 Emotion Engine 微处理器系列采用的核心技术超越英特尔公司的 Pentium 系列。Emotion Engine 用于索尼公司刚刚推出的 PlayStation2 中。

这位负责人表示，目前最先进的 PentiumIII和第 1 代 Emotion Engine 微处理器一样，其中含有大约 1000 万个晶体管，这两种微处理器都采用了 0. 18 微米的制造工艺。这位负责人声称，随着制造工艺的进步，后两代 Emotion Engine 微处理器所拥有的晶体管数量将超过 Pentium 系列。Emotion Engine 2 将在 2002 年问世，含有 5000 万个晶体管，而采用 0. 1 微米工艺制造的 Emotion Engine 3 微处理器中，将含有 5 亿个晶体管。这同时也意味着，索尼公司计划以更快的速度对 PlayStation2 进行升级。PS 和 PS2 之间相隔为 5 年，而现在看来，PS3 可能将在 PS2 问世仅 2 年后推出。

新闻提供/余燕　编辑/AWEI



新天地全新晶彩装登场

继推行“分帐式”价格体系之后，目前新天地多媒体又宣布将在该系列基础上实行 2000 年全新国际化包装，这就是他们历经数月酝酿和精心设计而成的全新“晶彩装”。“晶彩装”采用去年刚刚在国际市场风行起来的全透明高品质 DVD 式水晶光盘盒，这种集多项专利技术及卓越人体工学科技于一身的包装设计将带给消费者前所未有的超值品质感受。此外，针对国内游戏软件业多年来包装不规范的混乱局面，新天地公司特地为新包装设计了一整套直观、科学、规范的标识和主题色方案。极其体贴消费者而又颇具新意的“侧棱标识条”将首度出现在“晶彩装”中，此标识条上各种规范的标志将使消费者直观地了解该软件的系统配置、游戏类型、语种等重要信息，为各层次消费者选购心爱的游戏软件提供了极大的便利。

据悉，由《虚拟人生》制作小组开发的最新武侠角色扮演游戏《春秋英雄传》将作为变更包装后与广大消费者见面的第一个产品投放市场。

《半条命:军团要塞》国内服务器开通

据悉，城市新网 (http: // www. mycity. com. cn) 在奥美电子 (武汉)有限公司的大力支持下，于近日正式推出了国内第一个官方授权的大规模《半条命：军团要塞》服务器，最让广大玩家们心动的是，城市新网所提供的网络对战游戏服务是完全免费的——只要您是《半条命：军团要塞》或《半条命：针锋相对》正版游戏的拥有者，您就能免费获得一个登录到新网网络游戏服务器上的 CD KEY，共同享受网络游戏的乐趣。

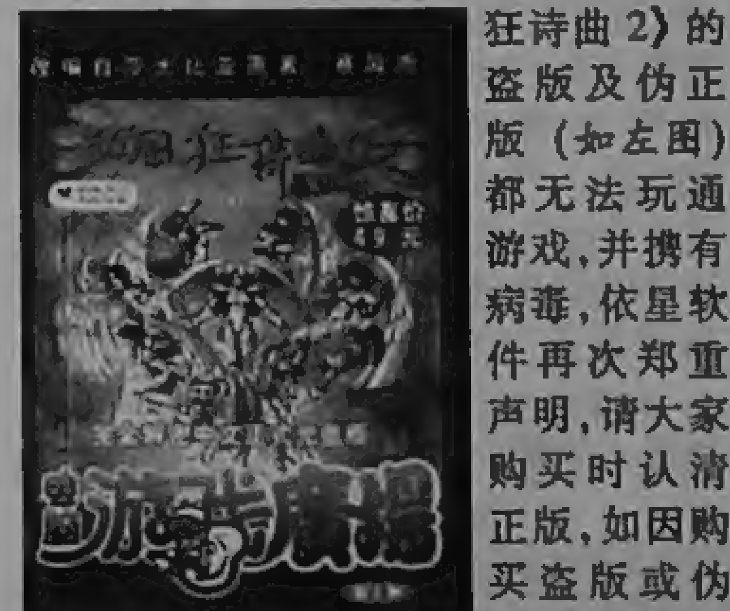
育碧推出封面教练竞猜活动

《世界足球经理 2000》是去年风靡一时的足球经营类游戏《世界足球经理》的续作，它弥补了前作中的不足之处，在画面、音质、耐玩性等各个方面也都有了相当的提高。上海育碧电脑软件有限公司在以 38 元低价位发行这款游戏的同时，还将举办《世界足球经理 2000》封面教练竞猜活动，所有购买正版《世界足球经理 2000》的用户均可以寄回游戏说明书后的回执来参加这次活动。只要您能准确答出这款游戏的封面教练的姓名，就可能有机会得到大奖——世嘉的梦幻家用游戏机 DREAMCAST 一台，随机还将附送由著名日本游戏公司 CAPCOM 提供的《生化危机》DC 版《生化危机之圣女密码》。当然，还有三百多个二、三等奖等着玩家来抽取。

上海依星打假声明

《西风狂诗曲 2 暴风雨》是韩国 SOFTMAX 公司的角色扮演游戏力作，在韩国、日本及台湾市场都取得了极大的成功，目前该游戏的简体中文版已由上海依星电脑软件有限公司引进国内。

与此同时，依星公司也就当前在市场上出现该游戏的盗版软件的情况做出了如下声明：据玩家反映，目前市面上出现的由不法分子伪制的《西风狂诗曲 2》的盗版及伪正版 (如左图) 都无法玩通游戏，并携有病毒，依星软件再次郑重声明，请大家购买时认清正版，如因购买盗版或伪正版而给您的电脑造成损害，本公司概不负责。



《剑侠情缘 2》即将推出

由金山公司旗下西山居制作室开发制作的角色扮演游戏《剑侠情缘 II》目前已经进入最后的调整和测试阶段，有可能会在今年第二季度推出。

《剑侠情缘 II》的故事发生在南宋时期金国第二次大举南侵的三年以后。故事承接一代，南宋大将军之子张如梦与金国国师之女南宫彩虹由仇敌成为爱侣 (见《剑侠情缘》剑门关一段)，二人远走漠外，不问世事。一晃二十年过去了，其子南宫飞云已经长大成人，年满 16 岁，文才武功都有了几分火候。为了儿子的前途，夫妇二人决定让儿子离开大漠，去寻找姑母，希望在姑母的教导下逐渐融入社会。



与一代相比，二代无论是在美工、操控还是音乐上都达到了一个新的高度，在情节及人物角色表现方面，遵循了一代的风格，诸多先进技术的运用也使得人物形象更加饱满。具体情况我们会在近期专访中做详细介绍。

——《请相信》——

《独闯天涯》主题歌　创意鹰翔
词：舒婷、尹吾　曲：尹吾　演唱：尹吾

不要　不要睡去
我的朋友　路还很长
不要失去心中的希望

虽然
我们有过破碎的梦
受伤的心
也曾为光阴的易逝而痛惜

也许你已经意冷心灰
也许你已经怀疑一切
可是我还要这样对你说：请相信

不是一切呼唤都没有回响
不是一切损失都无法补偿
不是一切星星仅只是黑夜
而不报告曙光

不是一切梦想都甘愿折断翅膀
不是一切种子都找不到土壤
不是一切歌声都掠过耳旁
而不留在心上

虽然
生活不断摧毁了我们的梦想
确有一些损失已无法补偿
但是希望　并且为它而斗争
请把这一切　放在你的肩上

注：各位读者可到创意鹰翔网站 (http: //www. eaglefly. com. cn)下载试听此曲，但此曲在游戏中采用 CD 品质录制并播放，网上版本则采用了较大的压缩比，效果差异很大。)

乐高、奥美全面合作

近日，奥美电子（武汉）有限公司正式宣布，该公司将作为乐高公司在中国的全线代理，陆续将乐高电玩产品推介给国内用户。有着 65 年辉煌历史的乐高电玩（LEGO MEDIA）起源于欧洲，它秉存了乐高拼插玩具的精髓，以益智和娱乐为根本目的，同时游戏的对象不再只是面向儿童，而是整个世界的电脑用户。

据奥美公司透露，他们首批引进的乐高产品将包括《乐高：交通大使》（LEGO LOCO）、《乐高：棋国风云》（LEGO CHESS）、《开天辟地》（LEGO CREATOR）、《明星之星》（LEGO Friends）、《地心探险组》（LEGO ROCK）、《乐高大赛车》（LEGO RACER）等，其中《乐高：交通大使》、《乐高：棋国风云》和《开天辟地》已经完成包括语音在内的汉化工作，并将从 4 月开始陆续上市。

《千禧八部Ⅱ》即将上市

哈尔滨新月计算机技术开发有限公司将在近期推出《千禧八部Ⅱ》和其“千典游戏龙”第八套《樱花飞舞时Ⅳ动漫英雄传》。

《千禧八部Ⅱ》是一款集娱乐性、休闲性、实用性内容与超低超值价于一体的组合大餐，包括精心挑选的 TV/PS/PS2/DC 游戏中精彩情节动画典藏 MTV 的《动画全接触 2》、《壁纸千寻Ⅲ》、《超频 2000Ⅲ》、《休闲百分百－金曲音乐篇》和《休闲百分百－－影视特技篇》等内容，这组套装中还包括《豪门春秋》、《真命天子》和《江湖后传》等三套不同类型的游戏。《樱花飞舞时Ⅳ动漫英雄传》包括“CG 汉堡”、“音乐盒”、“游戏之门”、“梦幻模拟器”、“电玩陆海空”等 12 个版块，另外还有新月公司白云游戏工作室推出的格斗游戏《生死魂斗门之天地决》完全正式版，该游戏支持 70 人超大对决阵容，内含十几个隐藏人物，独创有 2 VS 2 四人混战模式。

“语音伴侣”助您轻松玩游戏

据悉，北京雅达公司将于近期推出《雅达人人语音之游戏伴侣》，这是一款让用户用语音来玩游戏的软件。目前绝大多数电脑游戏是用键盘、鼠标或操作杆来操纵的，玩家时常“心手不一”，想到的不一定能做到，做到的不一定是对的。该产品则可使电脑游戏的操作大大简化，以最难控制的飞行游戏为例，玩家只要说“起飞”，飞机就会开始起飞，说“收起起落架”，起落架就自动收起，而遭遇敌机时也只要说“发射导弹”就万事大吉了。这种“边说边玩”的方式带来的好处显而易见，初玩者不用先学习键盘、鼠标或操纵杆的使用，然后再手忙脚乱地慢慢适应了。用这款软件还可以玩 RPG、格斗、策略等各种类型的游戏，而且支持中文、英文和日文 3 种语音，除此之外，该软件还可以广泛应用于几乎所有的 Windows 应用软件。

“红色风暴”风云再起

目前，金山公司正式宣布发起名为“红色正版风暴风云再起”的市场行动，以 28 元的价格再次推出三款软件新品——《金山单词通 2000》、《金山打字通 2000》以及《金山书信通 2000》。

“红色风暴”风云再起，不仅表明了金山以规模营销的市场策略打击盗版的立场，也反映出金山的追求——力求再度震撼国内消费类软件市场，强化“红色正版风暴”创造的规模营销理念，进一步验证市场对低价正版软件的接受程度，并借此培养国人对正版软件的消费习惯。

163 易主起风波

新飞以 5000 万巨资买下 163，与此同时，一场关于关于“飞华转手 163 电子邮局是不是导致国有资产流失”的争论已经在业内展开，更让人想不到的是，此番尘埃尚未落定，技术问题又把 163 推上了尴尬的 IT 舞台——3 月 7 日，广州电信部门以“一视同仁”为由，将“转嫁”给新飞网的 163 的网络通道从原来的 100 兆带宽收窄至 10 兆，163 不得不改为纯文字版以加快速度，但仍然“慢如蜗牛”，几近完全瘫痪。

广州电信随意收窄带宽，导致 163 全线瘫痪事件的发生，引发了又一波大规模的对电信改革问题的大讨论。可以说，163 问题是中国互联网界的又一经不和谐音，是电信垄断弊端的又一次凸现，具有很普遍的现实意义。如果电信部门不妥善解决 163 这个问题，就会易如反掌地葬送一个中国网络名牌；如果电信的运做体制不能规范化，以后中国电信和网络界还会诞生出更多这样的“怪胎”！

EC123 启动“老爷车”

近日，实华开 EC123 电子商务网站推出了“老爷车”送货服务，据该网站的总经理毛一丁介绍，春节后 EC123 网站的购物定单激增，原有的配送人员无法满足需求，所以决定租用几辆老爷车，每天为随机抽取的两名幸运用户和那些在 EC123 网站购物两次以上、所购商品总值超过 2500 元的用户送货，一来可以提升服务档次，二来可以更好地宣传公司在配送服务方面的形象，有利于在竞争中树立自己独特的优势。

国内第一套多语种翻译软件问世

近日，北京实达铭泰公司正式将国内第一套多语种翻译软件——《东方快车典藏版》——推向市场，这是该公司在翻译软件领域作出的又一次创新，填补了国内多语种翻译方面的空白。据了解，《东方快车典藏版》采用了全新的 S－SPEED 翻译引擎，并在英汉、汉英翻译的基础上增加了日中翻译，全面支持中、日、韩三国八种文字编码，自动识别，平滑转化，并支持 WIN2000 系统，操作起来更加自然、流畅。

联想—国半联合实验室正式成立

3 月 22 日，美国国家半导体公司和联想集团在京举行新闻发布会，宣布国内第一家合资信息家电产品（Information Appliance）实验室——联想—国半联合实验室正式成立。据悉，该实验室将在美国国家半导体公司的技术支持下，开发联想公司的信息家电产品，同时根据中国市场的发展状况，为双方定义新的 IA 产品芯片，目前该实验室的 3 大研发方向已经确定，分别是 WebPAD、机顶盒以及瘦客户机产品。

美达推出新款光驱

为了迎接今年的 3·15 消费者权益日，美达推出了最新型号－48X 超级光驱，并且承诺真正的一年包换，真正的零返修，即美达新款 48X 超级光驱售后的一年之内，如果确实被测定为不良品，美达将全部予以直接换取新品，杜绝返修品，让用户零风险购买，商家零风险销售，这不仅表明了美达对保护用户、商家利益的承诺，更是表达了对自己产品的信心。

实达铭泰推出“i 软件”新概念

3 月 22 日，北京实达铭泰公司的新软件运动新闻发布会在京举行，正式宣布即将推出“i 软件”系列的三个产品，分别是《东方购物王》(i shop)、东方拍卖王（ibid）、东方网页王（ipage），同时也代表着该公司世纪满意工程之二“i 软件运动，创造互联网新生活”的开始。

所谓“i 软件”，不是指 INTERNET，而是指 INTERNET INSIDE，它将是桌面和网络的统一，使软件、电脑、互联网三位一体，用户不必再关心如何上网和一个个具体网站。举个例子，通过“i 软件”购物，用户只需将物品名称输入电脑，电脑就会自动在整个互联网的各个网站去获得相关的信息，而不再需要用户去专门的商务网站了。

丽台又添新成员

丽台科技继抢先推出 WinFast GerForce256 DDR 之后，近日又发布了其新品 WinFast GerForce256 DDR＋，最为创新的是针对 nVIDIA GeForce256(GPU) 晶片的高温设计出大型铝合金散热风扇，提供绝佳散热效果，解决超频引起的晶片过热问题，大大提高工作时的稳定性，真是超频者的天堂。

丽台科技近日还推出了基于 PCI 总线的 WinFast S320II Pro 与 WinFast S320II Ultra，帮助只有 PCI 插槽及在使用整和主板的用户，全面提升系统 3D 性能。相信会令没有 AGP 插槽而又想提升自己系统 3D 性能的用户惊喜不已。

大手智能手柄软升级

近日，北京贝翰德电脑技术公司宣布其大手智能游戏手柄 BH－300 的驱动软件升级到 2.0 版，新版本具有如下特点：利用一种换档功能将手柄的按键数目扩展到 22 个；组合键的数目增加到 32 个；对组合键中各动作的时间调整更加细微，可以分别调整动作的持续时间和间隔时间，时间范围大大扩展。

据该公司称，他们今后将继续为产品提供免费升级服务，新版本下载网址为新浪网游民部落（http://games.sina.com.cn/bighang）和珠穆朗玛电子商务（http://www.8848.net）。

“数字气味”进入中国

目前，美国 DigiScent(数味) 公司在北京举行了一个小型新闻发布会，介绍了该公司开发的独特“数字气味”技术。这是一种新型的气味合成技术，利用该技术，只需将该公开发的含有至少 128 种“气味元”的 iSmellTM 个人香味合成装置连接至电脑，便能在浏览网页、网上购物、玩游戏、看电影时闻到相应气味。而且，每个使用者都可以使用 DigiScent 提供的工具定义专属于自己的个性化气味。

“数字气味”技术的出现将人类对数字多媒体技术的感受方式从视觉、听觉扩展到了味觉，也为多媒体技术的发展开辟了新的空间。目前 DigiScent 公司正在国内寻找合作厂商，其产品预计将于今年圣诞节面世。

@POWER 多彩上市

@POWER 一发连动电脑中控智能型插座是专门为计算机用户设计的中控式电源插座，它能够使用户在开启/关闭电脑主机的同时开启/关闭其它周边设备，如显示器、有源音箱、Modem、打印机等的一系列电源，既节约能源，又能延长周边设备寿命。还具有防雷击、短路、对突发性过流的保护等功能，特别的是这款插座还采用 iMac 式的透明外壳设计，亮丽多彩。

Maxtor 7200 转硬盘上市

近日，Maxtor 公司发布了他们的新型 IDE 7200 转硬盘，它集成了一个容量高达 2MB 的 100MHz SDRAM 高速缓存，大大提高了图形和视频处理时的响应速度，而同样的内存只有在当今的高性能系统中才会采用。和传统的 SCSI 设备相比，在专业图形及数字视频这个市场段，7200 转 IDE 硬盘建立了一个全新的性能/价格比范围，对客户具有极强的吸引力。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	FIFA2000	英语学习的革命	乐亿阳 PC－Cillin 千禧版
2	仙剑奇侠－世纪回顾纪念版	随心所欲说英语 2	金山词霸 2000
3	新绝代双骄(4CD)	飞跃 2—背单词	瑞星杀毒软件
4	鹿鼎记 2(4CD)	电脑世纪行	东方快车世纪号
5	明星志愿 2	洪恩 GOGO 学英语	KV300
6	风色幻想 SP	开天辟地Ⅱ	KILL98
7	轻松小游戏	龙文听霸—千禧装	东方网神世纪号
8	命令与征服Ⅱ—泰伯利亚之日	走遍美国(9CD)	金山快译 2000
9	科隆战记 3	开天辟地背单词	我形我速 3 中文版
10	极品飞车 3—简装版	得心应手学 Office2000＋WTS2000	东方网译

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2000年04月

本栏编辑:Racer

本期力作:
极品飞车:保时捷之旅



极品飞车:保时捷之旅



游戏类型:赛车

出品公司:电子艺界

上市代理:电子艺界

系统要求:P200/32MB

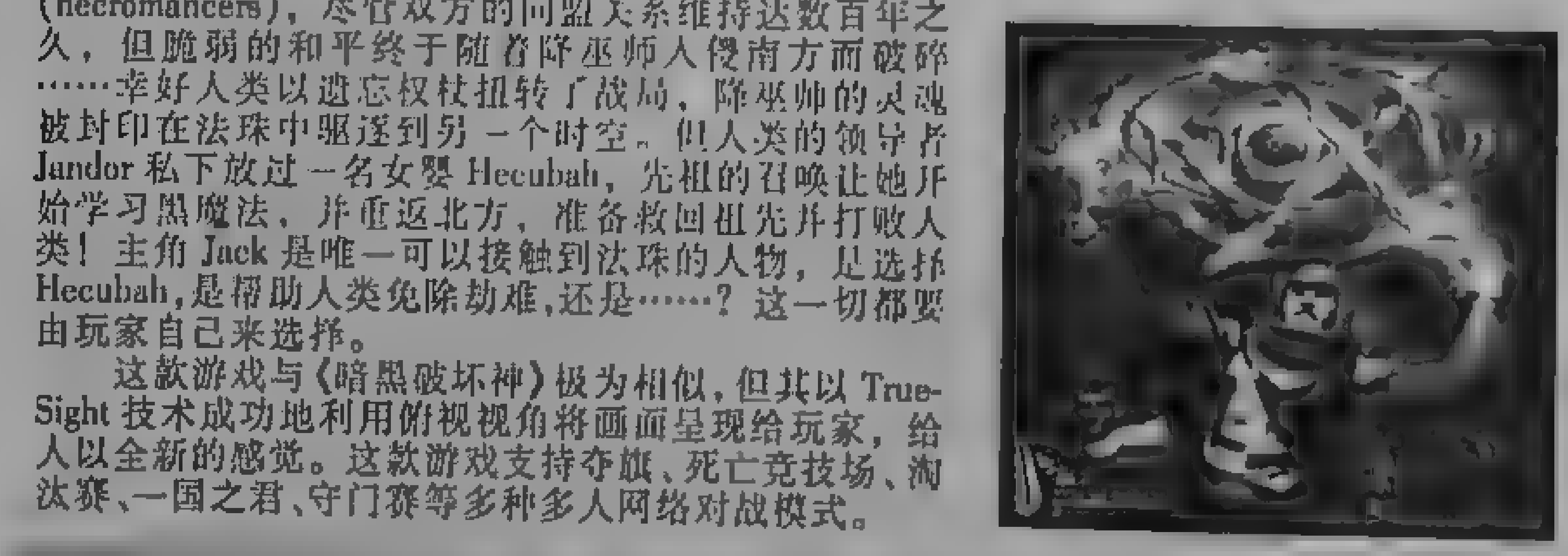
游戏容量:1 CD

参考价格:待定

不用说,这款《极品飞车》系列的最新作品将以崭新的风格带给玩家更为新鲜独特的游戏经历。

此次经保时捷完全授权,这款游戏的重要特色就是完全展示了从1948 356敞蓬汽车到最新的996 Porsche Turbo汽车,加上全新的赛道和游戏模式,可以让玩家通过驾驶由世界上技术最精良、有50年历史的保时捷公司所设计的赛车来体验热血沸腾的感觉。赛道设计完全来自于欧洲的9条赛道和3个特殊跑道的互相融合,这使其可以相互交换路线、道路交叉点和捷径;"无限"和"职业"是新增的两种游戏模式,前者是对玩家驾驶能力和躲避警察追捕能力的考验,而后者需要玩家购买汽车并通过比赛使其升级,同样还需要对它进行定期修理和保养,以此来不断完善玩家的职业生涯。

救世传说(NOX)



游戏类型:动作RPG

出品公司:Westwood

上市代理:电子艺界

系统要求:P200/32MB

游戏容量:2 CD

参考价格:待定

在这个魔法重生的大地上,同时孕育着两个截然不同的文明——南方的人类与北方的降巫师(necromancers),尽管双方的同盟关系维持达数百年之久,但脆弱的和平终于随着降巫师入侵南方而破碎……幸好人类以遗忘权杖扭转了战局,降巫师的灵魂被封印在法珠中驱逐到另一个时空。但人类的领导者Jandor私下放过一名女婴Hecubah,先祖的召唤让她开始学习黑魔法,并重返北方,准备救回祖先并打败人类!主角Jack是唯一可以接触到法珠的人物,是选择Hecubah,是帮助人类免除劫难,还是……?这一切都要由玩家自己来选择。

这款游戏与《暗黑破坏神》极为相似,但其以True-Sight技术成功地利用俯视视角将画面呈现给玩家,给人以全新的感觉。这款游戏支持夺旗、死亡竞技场、淘汰赛、一国之君、守门赛等多种多人网络对战模式。

劲爆极限滑雪



游戏类型:运动模拟

出品公司:Infogrames/Housemarque

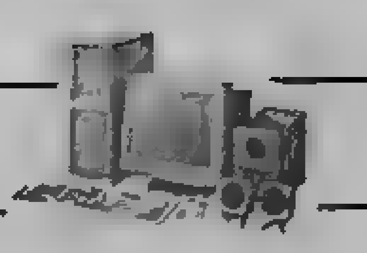
上市代理:新天地

系统要求:PⅡ233/64MB

游戏容量:1 CD

参考价格:¥50

这是一款同时在Gameboy Color、DreamCast和PC上发售的极限滑雪游戏,它利用人物骨架模型和可变曲线地形等新技术,以每屏超过40万个多边形的画面向玩家展现了一个真实刺激的极限滑雪世界。玩家可以在阿尔卑斯山脉、丛林和村镇三种各具风格的赛道中自由奔驰,游戏里的每一条赛道都具有极高的自由性,可以任意取道滑向终点。游戏还为每一条赛道附加了白天、黄昏、夜晚和阴天4种光影效果和晴天、雾天、雪天3种天气效果。包括摇滚乐、电子乐和说唱乐在内的多首现代动感音乐将让玩家尽情洋溢在无限的游戏气氛之中。玩家还将有机会获得Infogrames提供的精美滑雪包、滑雪镜和新天地的最新游戏。



春秋英雄传



游戏类型:RPG

出品公司:南京英业达

上市代理:新天地

系统要求:P200/32MB

游戏容量:1 CD

参考价格:¥35

这款游戏由《虚拟人生》的开发小组担纲制作,是一个真正基于中华文化底蕴的国产武侠RPG。故事背景为融入了中国远古神话的春秋乱世,3名俊美的主人公分别进行着三个各成系统却又暗中交织的冒险历程,演绎着激荡人心的爱恨纠葛。

游戏采用原创剧本,武侠小说式的文字对白神采飞扬,杰出的画面表现、精彩的魔法特效、古风古韵的音乐及片头动画,每个方面都是中国风格。游戏中还特别为新手设计了教学关卡,还将随游戏赠送精美小礼品并继续举办大抽奖回馈玩家。

是接受宁小白正义的挑战?是承继易怀沙与生俱来的仇恨?还是和晴楚儿一起找寻生命和感情的真谛?一切随玩家所愿。

金银岛:深海恐惧



游戏类型:即时策略

出品公司:Eidos/Hothouse

上市代理:游戏时代

系统要求:P233/32MB

游戏容量:1 CD

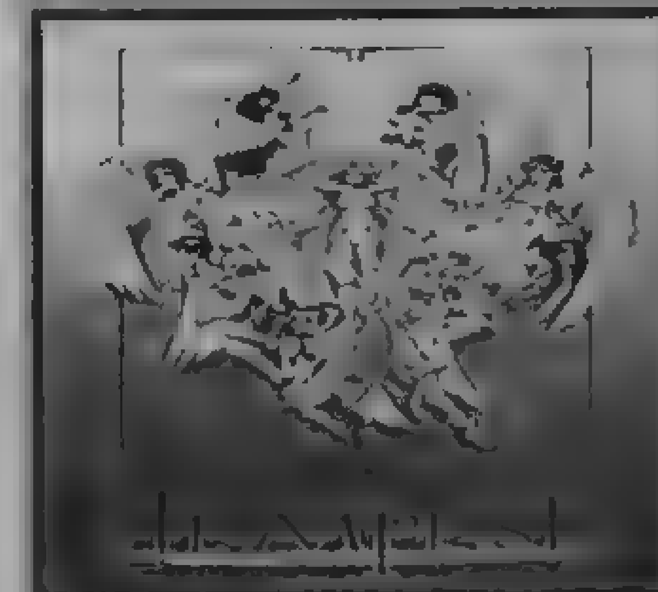
参考价格:¥98

17世纪的加勒比海,一个充满暴力、抢劫和敲诈勒索的肮脏海域,残暴的海盗、载满奴隶的船只、被洗劫一空的城镇成了这个时代的招牌。面对这样的世界,面对死亡的威胁,玩家要作为一个勇敢的船长,开始自己的航海和冒险生涯。

这是一款以海盗为题材的集动作、冒险、策略等多种形式于一身的游戏,其创作灵感很大程度上来自于Sid Meier大师早在1987年设计的《海盗》(Pirates),要知道《大航海时代》也是借用了这个游戏的思路而创造出来的。十几年之后,这款《金银岛:深海恐惧》有何过人之处,与早已闻名的《大航海》系列相比有什么不同,值得玩家细细品味。

在那个风起云涌、海盗横行的年代,你是否也想过纵横四海,在虚幻的世界中圆一回海盗王的梦想……

西风狂诗曲2暴风雨(中文版)



游戏类型:RPG

出品公司:SOFTMAX

上市代理:上海依星

系统要求:P75/16MB

游戏容量:4 CD

参考价格:¥58

风靡日本、台湾地区市场的韩国SOFTMAX公司的力作《西风狂诗曲2-暴风雨》的简体中文版目前已由上海依星电脑软件有限公司引进国内,将于近期以超低价格推出,相信会令众多玩家兴奋不已。

游戏延续了一代的故事背景,在原有角色扮演架构上又加入了战略、养成等元素以及大批漂亮的"美眉",结合3D化的精美构图和史诗般的故事情节,为大家带来了另一场惊心动魄的冒险旅程。据说其日文版尚未上市就已在日本获最期待游戏第一名的佳绩,相信它的引进同样会在国内玩家中引起不小的反响。

人偶情缘(中文版)



游戏类型:养成

出品公司:MARIONETTE

上市代理:上海依星

系统要求:P100/32MB

游戏容量:2 CD

参考价格:¥38

这个游戏要求玩家将身为机械人的人偶培育得像人类,以此来体验甜蜜生活的乐趣。故事发生在日本刚刚发展起来的那个年代,展示了机器人工业的发展。女主人公是一个机械人,男主人公则是一个20岁左右、住在城市近郊的青年,他是一个公司职员,也是对机器人制造技术很感兴趣的爱好者,并立志做制造机器人的专家,他与这个具有人类感情的特别的机器人相会了,与她开始了一段不寻常的生活。

在游戏中,除了女机器人外,男主人公还能与另外3位女孩发展恋爱关系,结局如何当然要看玩家怎么来玩这个游戏了。

乐高:交通大使



游戏类型:益智
出品公司:LEGO
上市代理:武汉奥美
系统要求:P133/16MB
游戏容量:1 CD
参考价格:待定

这是一款面向6~99岁用户的游戏，话虽夸张，但也鲜明地表现出制作公司的宗旨——老少皆宜。这款游戏将铁路从整个乐高积木王国里分离出来，单独成为一个主题，玩家要利用相关组件——火车系统各部件以及周围的建筑模型——来建造一个真实而疯狂的火车世界。该游戏可以连线作战(最多9人)，因此世界各地的玩家可以共同组建——而非竞争关系——一个伟大的铁路王国，最后的建设成果甚至可以做成屏幕保护程序，在网上进行交流和比赛！还有，在邮件列车里，玩家还可以设计制作明信片，然后通过列车将其送往世界各地同样使用《交通大使》的玩家。作为一款休闲游戏，玩家也可以一边开着《交通大使》，一边让自己的PC进行其他的工作。

乐高:棋国风云



游戏类型:益智
出品公司:LEGO
上市代理:武汉奥美
系统要求:P166/16MB
游戏容量:1 CD
参考价格:待定

想学国际象棋吗?想教你的孩子学象棋吗?是否觉得过程枯燥甚至求师无门?《乐高：棋国风云》(LEGO Chess)可以帮您圆梦。这款益智型棋类游戏首次将复杂的国际象棋变为有趣的两军对垒，在可以任意选择视角的棋盘世界里，由乐高经典玩具人物开发而来的3D造型代表着不同的棋子，玩家可以普通对战，也可以选择故事模式，每攻克敌方一个棋子，还能欣赏到精彩的动画，大大增加了游戏的娱乐性。该游戏面向6~12岁的小观众，但由于题材是国际象棋，事实上各年龄层都适宜，而且游戏里还提供了一本由职业象棋教练编纂的教程，更有助于大家棋艺的入门和提高，为随后在网络对战时将朋友拉下马来铺平道路。

仕 魂



游戏类型:RPG
出品公司:Hanbit Soft
上市代理:沸点科技
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1 CD
参考价格:Y38

《仕魂》是韩国"圣教士"小组推出的一款角色扮演游戏，在韩国获得了当年游戏大会原稿组第一名。《仕魂》的剧情由主角"明"的母亲突遭绑架而展开，现场仅留下一小块面具的碎片，隐约透露出恐怖、邪恶的气息。此时"人间"与"地狱"之间的明争暗斗早已如火如荼，"明"的母亲会不会遭毒手?从小在武士精神熏陶下长大的"明"唯有强压内心的恐惧与不安，踏上拯救母亲的旅程。

游戏中，玩家将扮演主角"明"，通过重重考验，解决每个关卡内的谜题与事件，不断提升自己的能力或是获得一些稀有的宝物，找到全部八个面具碎片，并最终救出母亲，击败隐藏在幕后的大魔头。

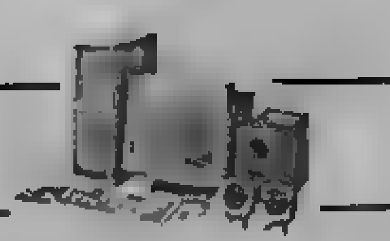
剑湾传奇(中文版)



游戏类型:RPG
出品公司:Bioware
上市代理:第三波
系统要求:P100/32MB
游戏容量:1 CD
参考价格:Y50

这款游戏是角色扮演游戏大作《博德之门》的资料片，承袭以往AD& D的传统架构与规则，力图将玩家带入另一个奇幻的中古魔法世界——14世纪的"剑之海"(Sea of Sword)沿岸。

《剑湾传奇》依然以《博德之门》的架构为主，前作中的整个剑湾的大地图被换成另外一张完整的剑湾地图(原地图上有许多空区域没有办法进入)。要进行《剑湾传奇》的任务，玩家可以创造新人物一切从头开始，也可以读取《博德之门》中的旧记录，即使玩家已经把《博德之门》的所有任务都完成了，他还有机会造访《剑湾传奇》中的新区域。需要注意的是，《剑湾传奇》必须搭配《博德之门》主程序方可进行。





最近关于微软面临解体的传闻闹得沸沸扬扬，可"小盖"还真有点大将风度，处乱不惊，不仅如期向全球推出了Win2000，而且，其新一代游戏机X-Box也即将浮出水面，就连笔者最关心的电脑游戏也是毫不含糊，一口气公布了6款2000年的新作。笔者要向大家介绍的《战斗模拟飞行II》(Combat Flight Simulator 2)，正是这6款游戏中比较引人注目的一款。

之所以说它引人注目，是因为游戏的一代在广大飞行模拟游戏爱好者当中就有着很好的口碑，如今二代的推出自然是"顺应民心"，更何况新游戏将在前作的基础上更上一层楼呢！所以不妨先来了解一下游戏有关的细节情况。

顾名思义，战斗模拟飞行的主角当然是军用飞机。游戏将以50多年以前的太平洋战争为背景，其中美国海军航空兵将会有4员"虎将"登场，它们分别是：F6"泼妇"战斗机、F4"野猫"战斗机、F4U"海盗"战斗轰炸机及P-38"闪电"战斗机。值得一提的是，这4种战机中，只有P-38"闪电"属于当时美国空军装备的主力战机，它的入选完全得宜于其在太平洋战争期间的优异表现。在太平洋战争期间，美国空军的王牌飞行员有五分之三曾驾驶过此种战机，而且日本联合舰队司令山本五十六的座机也是被P-38"闪电"击落的。至于游戏中美国战机所要面对的敌人，就是日本三菱重工研制生产的性能优越的"零"式战机，在整个战争期间"零"式有过多种改进型号，游戏中，玩家可以接触到早期的A6M2和后期的A6M5两种型号。

与其他同类游戏不同，在《战斗模拟飞行II》中，玩家领取的不再是枯燥乏味的彼此缺乏关联的任务，取而代之的是全新设计的互动性极强的战役。在任务模式中，前一个任务的完成情况将直接影响下一个战役的发生环境，玩家在执行任务时的不同操作和判断会导致出现不同的战役结果。另一个有趣的设置是：游戏中玩家最忠实的伙伴——僚机，将会随着战役的不断深入而逐步提高自身的飞行能力，只要他不会提前成为阵亡名单中的一员。如果僚机驾驶员不幸地成为"空中英烈"，电脑将自动为玩家选派一个新搭档，至于他是"菜鸟"还是"老鸟"那可就得看玩家的运气了。

为了使游戏中敌对双方的空中实力更为平均，游戏制作者还为双方设定了某些空中优势。比如，采用木制结构的"零"式战机，配以良好的气动布局，其机动性比美国战机出色许多，在1对1的近距离缠斗中占有一定的优势，但相对钢筋铁骨的美国空军来说，机身的防护薄弱是致命的弱点；美国战机则得益于先进的雷达和无线电技术，往往先发现敌人，从而利用无线电排兵布阵，等待敌人自投罗网。如此一来，玩家无论选择任何一方进行游戏，都必须始终保持冷静的头脑，注意在战斗中尽量扬长避短，就像一位真正的王牌飞行员所必须做到的那样。

既然是飞行模拟游戏，就不能不提到游戏的画面效果。《战斗模拟飞行II》采用了改良自《模拟飞行2000》



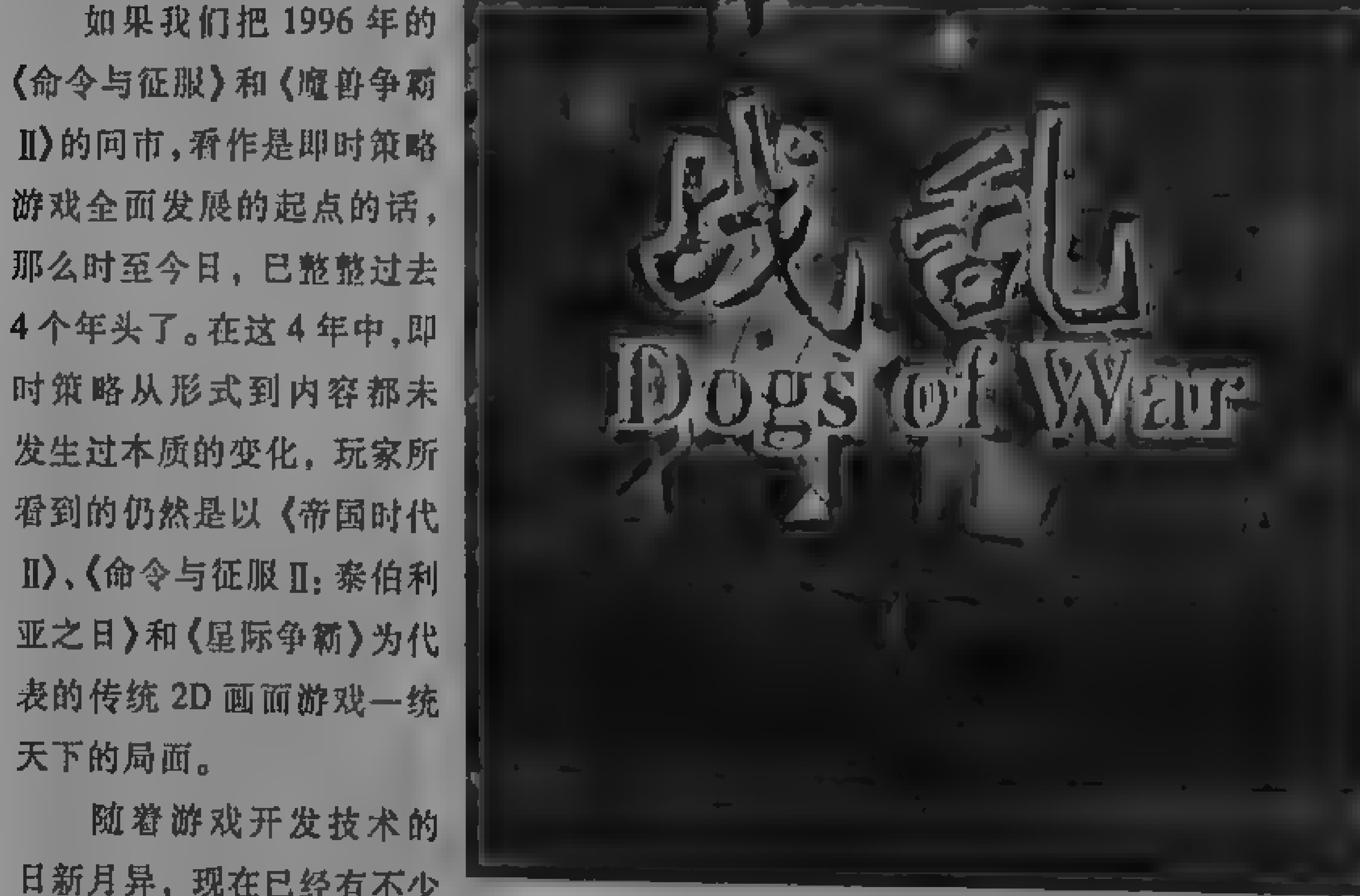


微软公司制作的《模拟飞行》(Flight Simulator)系列可以称得上是电脑游戏领域中的一棵"常青树"，而作为姊妹篇的《战斗模拟飞行》虽然成名时间不长，却后劲十足。至今，二战飞行模拟游戏也推出过不少，但真正能够吸引玩家的确是乏善可陈，希望这款由微软制作的《战斗模拟飞行Ⅱ》能带给玩家一份久违的惊喜。

文/枫茗轩 今心　编辑/石子

(Flight Simulator 2000)的图象引擎，游戏中所有出现的军用飞机都是游戏制作者参照大量真实历史照片和博物馆中的实物一丝不苟地精确建模设计而成的。除此之外，游戏对于空战细节的表现更是让人叹为观止，在激烈的空中厮杀过程中，玩家可以清楚地看到机身上被枪弹击中后留下的痕迹，以及受伤后冒出的滚滚浓烟，甚至连机翼断折部位的状况都清晰可辨。除了空中的战机，地面上的车辆，海面上的舰船，高山峻岭，河流山川都历历在目，共同构成了一幅波澜壮阔的战争画卷。

游戏名称:Combat Flight Simulator 2
游戏类型:模拟[SI]
制作公司:Microsoft Games
上市时间:2000年夏季
期待程度:★★★★



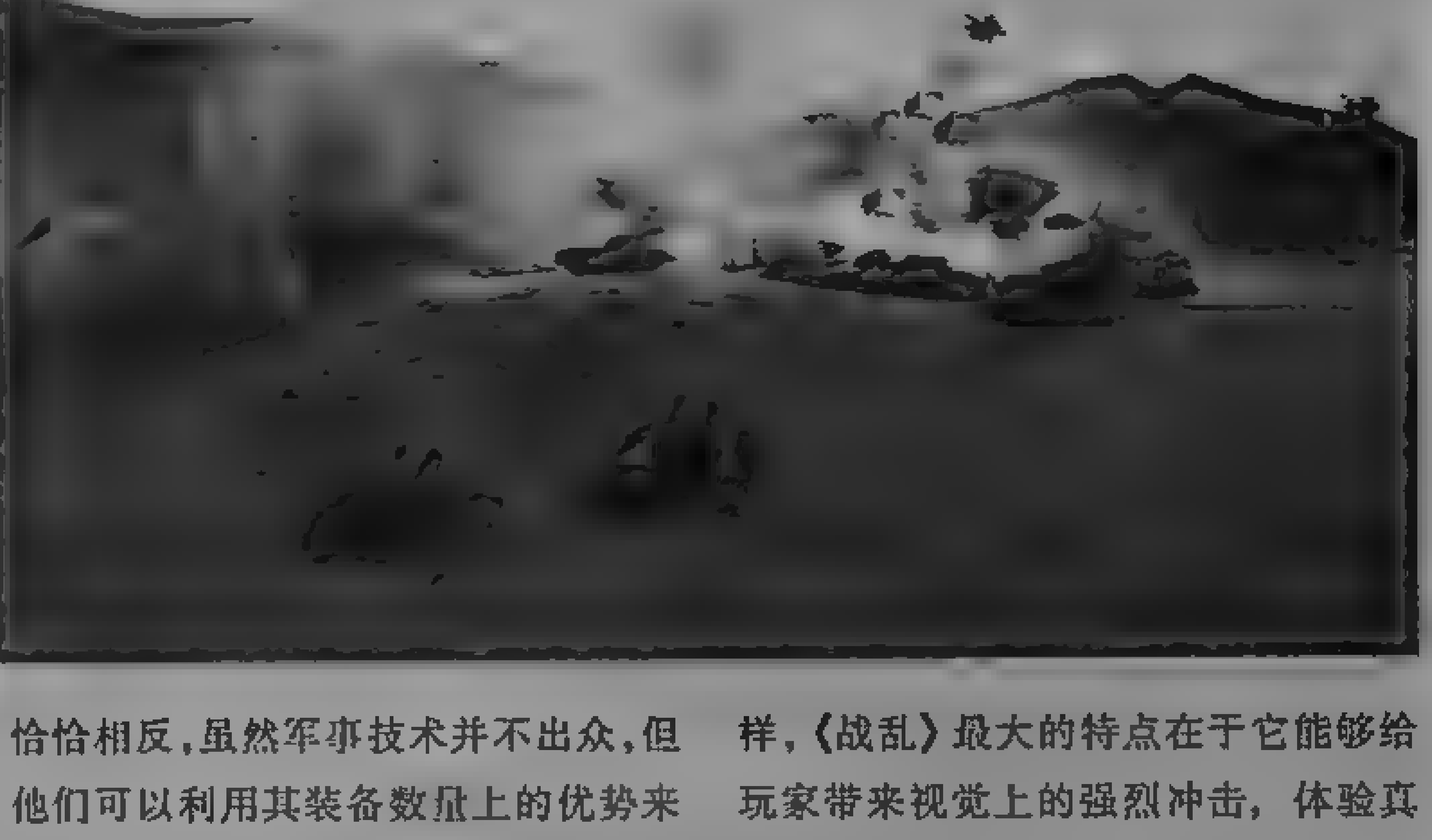


如果我们把1996年的《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》的问市，看作是即时策略游戏全面发展的起点的话，那么时至今日，已整整过去4个年头了。在这4年中，即时策略从形式到内容都未发生过本质的变化，玩家所看到的仍然是以《帝国时代Ⅱ》、《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》和《星际争霸》为代表的传统2D画面游戏一统天下的局面。

随着游戏开发技术的日新月异，现在已经有不少游戏公司在制作即时策略游戏时，试图将时下流行的3D图形技术融入其中，从而创造出更具吸引力的游戏。下面介绍的这款Silicon Dreams制作小组的最新即时策略游戏《战乱》，正是这种技术集合的产物。

2114年，地球上的联邦政府派遣了一支由大批采矿工组成的开采队，乘坐宇宙飞船前往一颗名为PrimusⅣ的星球，任务是开采埋藏在地层下的一种被称为SL18的硅状矿物。研究证明，这种矿物具有巨大的能量，对维持人类能源消耗和促进科学研制具有战略意义。

经过漫长的旅途，开采者们终于踏上了这块陌生的土地。但事情的发展却非想象的那样一帆风顺，居住在星球上的外星生物向这群不速之客发起了攻击。当开采者们终于站稳了脚跟之时，一场始料未及的危机接踵而至。此时，地球上的科学家已经进一步证实了SL18在军事上的潜力，因此地球上的统治者处于维护自身利益的需要，下达了加倍开采SL18的命令，同时不惜以停止对开采者的后勤供给作为要挟，逼迫其答应苛刻的条件。"与其永远成为地球统治者的奴隶，还不如自己寻机成立一个新的国家。"正是基于这种想法，PrimusⅣ星球上的人类于2160年正式宣布脱离地球政府的统治而独立。恼羞成怒的地球政府立即派遣了大批军队前往PrimusⅣ星球，镇压这次明目张胆的反叛行动。为了应付地球军队的攻势，新兴政权花费大量金钱雇佣了被称为"War Monkeys"的外星生物为其作战，于是一场旷日持久的星际大战便这样拉开了序幕。以上这些，就是《战乱》中复杂曲折的游戏背景。



当玩家第一次进行游戏时，可以选择指挥Imperial Order(地球军)或是War Monkeys。同时，在完成所有剧情任务后，玩家将有机会选择游戏中的隐藏势力——PrimusⅣ星球上的土著(Manti)投入全新的战斗。毫无疑问，游戏中每一方都具备自身的优势和不足，而如何合理调配这些优缺点，使各方的战斗力呈现出均衡发展的态势，就是一个非常考究的问题了。别忘了！许多同类游戏正是因为没有处理好这种平衡关系而使玩家在短时间内就对游戏失去了兴趣和热情。

在《战乱》中，地球一方将利用他们手中所掌握的先进科技，制造各种威力强大、性能优良的武器装备，但数量上会受到严格限制(这与二战末期德国军队的情形非常相似)；而作为只为金钱卖命的War Monkeys，情况则恰恰相反，虽然军事技术并不出众，但他们可以利用其装备数量上的优势来发动"蚂蚁啃大象"式的人海战术，攻击力同样不可小视；至于Manti，他们所使用的武器看上去比较原始，就是利用他们与生俱来的异常发达的嘴颚发射"粘乎乎"的致命药物(看过电影《星河战队》的玩家也许能有比较直观的认识)，因为省去了装备生产的繁琐步骤，所以常常打敌人个措手不及，不过这也使得Manti一方的攻势常常变得缺乏后劲，势同强弩之末。

此外，正如笔者前面所提到的那样，《战乱》最大的特点在于它能够给玩家带来视觉上的强烈冲击，体验真正全3D即时策略游戏所带来的快感，精美绚丽的游戏画面甚至可以与《异形追杀令》(Incoming)这类的3D动作游戏相媲美，当然这肯定少不了图形加速卡的支持。

HIGH LIGHT

当初《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》支持3D图形加速卡的传言着实让笔者为之兴奋了好一阵，但最后的结果众所周知。而今，笔者的遗憾极有可能在这款《战乱》中得到弥补。看过游戏画面的玩家一定会觉得那实在是太漂亮了，再加之不俗的剧情设置，完善的系统构架，说不定这款游戏真的会成为今年即时策略领域中的一匹"黑马"。

文/枫茗轩 今心　编辑/石子

游戏名称:Dogs of War
制作公司:Silicon Dreams
游戏类型:即时策略[ST]
发行日期:2000年内
期待程度:★★★★



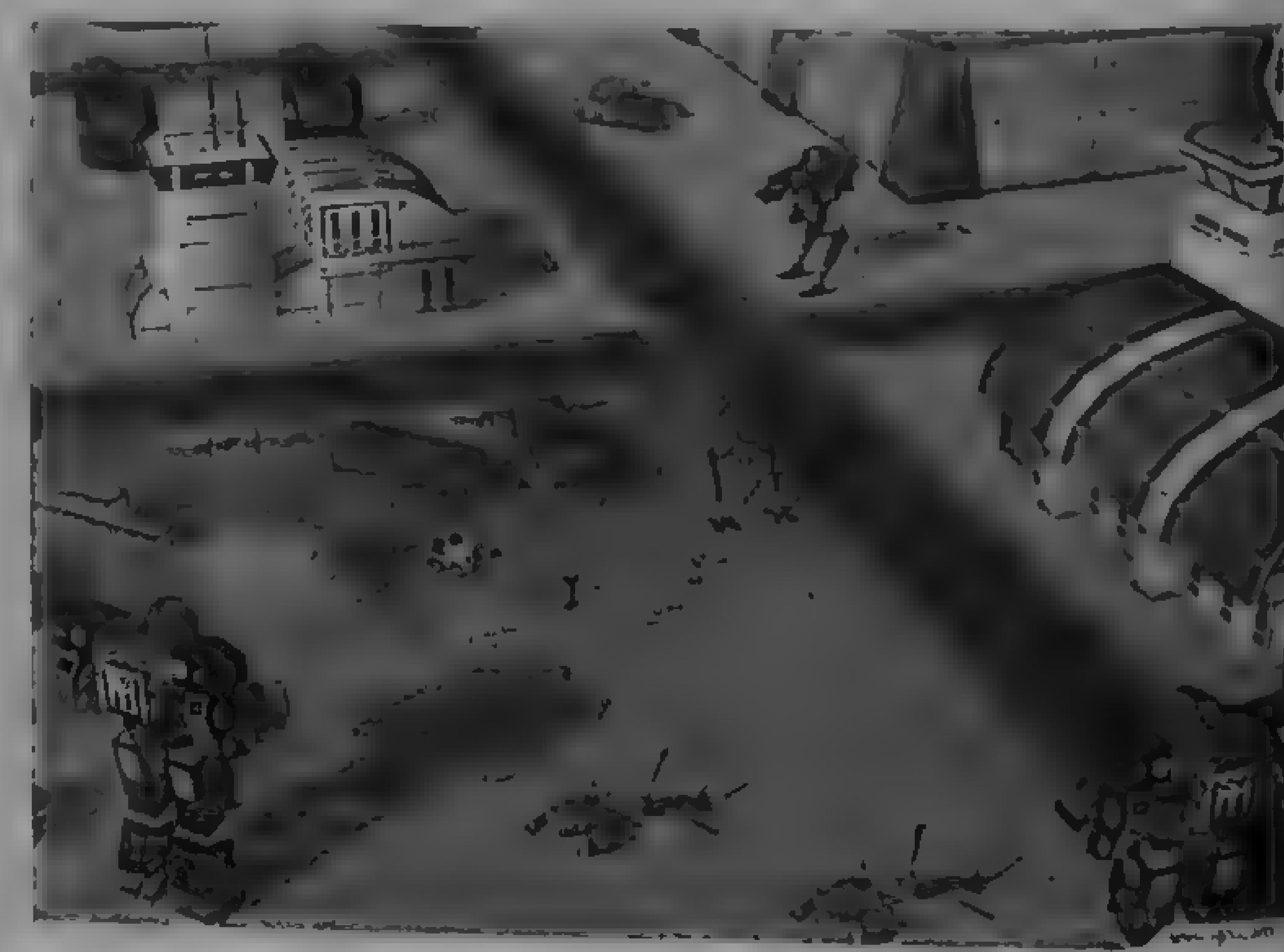
在这个被即时策略充斥的时代里,要征服已经有些厌倦的玩家们,光靠游戏的精神是不够的,需要的是更为精美的画面和更加激动人心的战斗。深刻体会到这一点的FASA,在他们独具优势的《机甲战士》系列之基础上制作的策略游戏《机甲指挥官》,赢得了所有玩家的叫好,让我们领略了机器巨人的无限魅力。在拥护者的大力支持下,已与微软合并的FASA趁热打铁,开始了《机甲指挥官Ⅱ》的开发工作。由于游戏要到明年初才能发布,制作组对于游戏的细节保密甚严,但是笔者还是设法挖掘了一些内幕消息呈现给大家。

在二代中,玩家将作为一支雇佣军的领导者进入游戏。游戏将有一些分支战斗的结构,当玩家执行完A任务后,还可以在B、C、D……任务之间作出选择。雇佣军的优势在于有一定的自由度,玩家可以选择替3个独立家族效力:Steiner,Davion,Liao,在混乱的环境中,面对众多的敌人和不同的集团,除了战斗别无选择。游戏中,玩家可驾驶15种型号的机器人,其中包括一代中原有的11种形象。在武器装甲方面,还没有太多的资料,但制作组保证,玩家将可以自行设计机器人及武器系统。

对于前代,玩家们反映最多的问题是无法预先探知敌情,以至于总是要用不需要的“垃圾”先走上一圈,之后再装备精良地一路斩杀过去。为什么一个控制着大型机器人和激光武器的指挥官,不能拥有空中预警装置呢?!于是,应广大玩家的要求,《机甲指挥官Ⅱ》取消了覆盖未探测区域的阴影,以使玩家可以随时察看完整的地图和建筑物位置,甚至是部队的部署情况,当然未探知地区的具体细节依然不会出现在地图上。如此一来,游戏的侧重将向策略方面倾斜,探险的分量明显减少了

“充分利用各种有利条件”这句话,由于3D场景在游戏中的运用,变得更为重要。在一代中,玩家若想安全的抵达某个基地,可以利用山地的高度扩展视野,而现在,玩家的视线很可能会被前面的墙壁、建筑物或是树木挡住。水的深度也有所变化,玩家可以潜过河流或湖泊突袭对岸的敌人,但是设计人员还不能肯定是否要在火力设置上有相应的水中变化。此外,玩家将不必再带着所有的后勤成员一起行动,在战斗时只需花费一定的资源点数就可以召唤不同的增援部队。

微软的游戏开发,一贯重视角色的投资或者说是RPG特性,《机甲司令官Ⅱ》当然更不能例外。制作组花费了大量的时间在游戏的导航系统上,加入了一个新的经验级别——表示角色已经达到了最高级别的“坦克自动目标系统”。并且,每当玩家达到一个





新的级别时,都可以获得一项新的技能。玩家需要对导航系统进行更多的操练,以便能更好地控制他们完成任务,失去你最好的导航员将会使你感觉到遗憾,而不是从前那般的无动于衷。游戏还为玩家设置了用户控制面板,可以对最心爱的机器巨人进行调整。

因为尚处于初期阶段,目前只知到游戏有两大改进;第一,系统的AI得到了加强,玩家的作战水平将会引发敌人不同的反响,他们将自动增派或是削减兵力,以保存实力。第二,开发了一个新系统,令玩家在获取了敌人的重要情报之后,可以升级自己的技能和武器。

在视觉效果上,《机甲司令官Ⅱ》采用了即时的光线照明,并加入许多令人赏心悦目的画面特效,这些都是在3D引擎上制作的。如,爆炸物将会表现出剧烈的爆破效果,并对周围的环境造成巨大的破坏。

在积分系统上,雇佣军的财产可能也会占有一席之地,但目前还没有得到更多的证实。

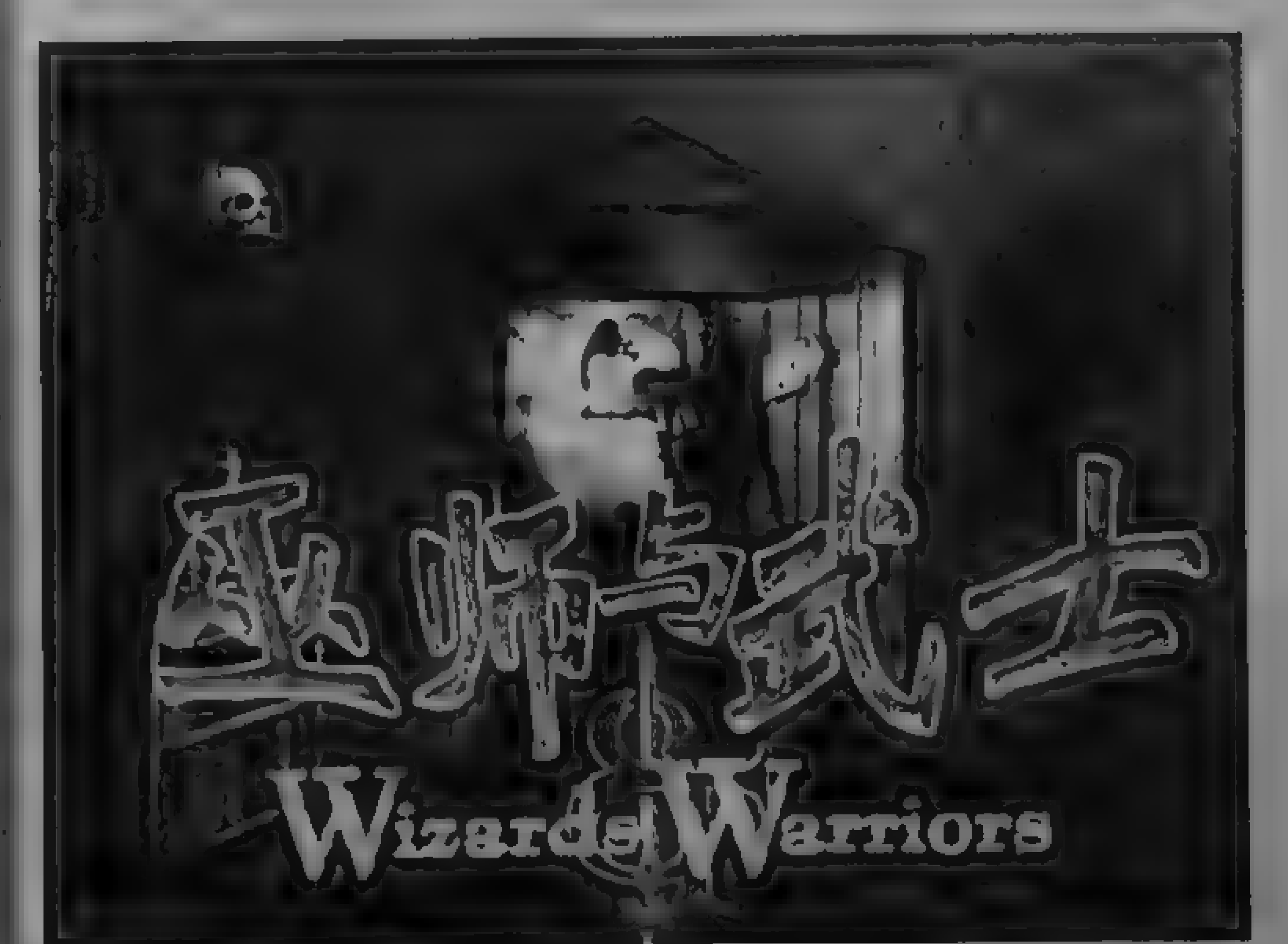
制作组已经着手进行游戏的多人模式的开发工作。除了已有的“死亡模式”之外,还会出现“夺旗”和另一种新模式“Quickstart”——电脑将会自动设置玩家的各项数值,直接载入游戏,留给玩家的,就是在此种条件下做出最出色的表现。初步证实,《机甲司令官Ⅱ》中还将包含一套完整的合作控制选项,及一套任务编辑器。

HIGHLIGHT

机器人战争似乎总是受玩家们的欢迎,能够自行设计武器及升级也让人摩拳擦掌。而微软的实力在其发售的一系列游戏中也得到了一致的肯定。随着游戏发行日期的接近,我们也对这一款大作充满了期待。

文/流星雨工作室　编辑/石子

英文名称:Mech Commander Ⅱ
制作公司:Microsoft Games
游戏类型:策略[ST]
上市日期:2001年第一季度
期待程度:★★★★



《巫师与武士》是今年即将上市的又一款角色扮演游戏,它在保留了传统的RPG风格的同时做了相当大的改进。对于这款游戏,发行商Activision公司的执行副总裁Mitch Lasky说:“这是一款传统幻想故事与角色扮演成分完美结合,以角色发展为导向的史诗般的游戏。它最吸引人的两个特征就是:故事的情节和人物。”

《巫师与武士》的故事发生在几千年前的Gael Serran大陆,一个神秘的国度。原本善良和蔼的古埃及统治者法老王赛特(Lord Cet),在得到了不死的秘诀和远古的神力之后,变得无比邪恶,性情古怪。为了王国的未来,一个好心的僧侣被迫用圣剑召唤出“黑暗之火”,将法老王和他自己催眠,希望用这种方法,封住法老的邪恶。然而,许多年后,为了抵御另一场灾难,需要暂时平息“黑暗之火”的能量。而当探险家远行来至法老和僧侣的安息之处,找到了那把由被诅咒和被祝福的两种金属打造而成的圣剑之时,却不小心焚烧了僧侣,解除了魔法,将邪恶的法老王放了出来。毫无疑问,法老王的复活使世界再次陷入黑暗之中,而那把威胁他的圣剑也被他掩藏了起来。玩家的使命就是带领探险队找到

圣剑，将世界从赛特王的地狱中解救出来。

游戏开始，玩家可以从人类、精灵、侏儒、地精、仙女等11个部落中选择创造自己的队伍。玩家可以同时创建6个人物，并赋予他们15种不同的职业，武士、巫师、僧侣、忍者、恶棍等等。不同的角色所拥有的技能等级也有不同，玩家可以在相应的“公会”中提升角色的各种属性和技能。同时，人物本身的职业并非是固定的，在执行某些只有特定职业的人才能完成的任务时，玩家可以考虑改变主角的职业。例如，勇士可以变为野人，然后再升级为武士，但他不能再变回勇士。游戏的这一特性，大大提高了人物的等级范围，那些热衷于从头到尾坚持一种职业的玩家，总有一天会发现自己的角色已经升级到头了，如果想继续升级，转换职业将是唯一的选择。另外，如果玩家对创建的角色不甚满意，完全可以立即让他换一种活法，而再也不用一边抱怨一边艰苦地玩下去了。



像其它角色扮演游戏一样，在《巫师与武士》中与NPC对话必不可少。为了使这些形式上的东西不再那么枯燥，制作组特别安排了一些NPC“师傅”，可以传授主角各种特殊技能。尽管游戏并不要求玩家与每个路人进行交流，但是若对此不屑一顾的话，将会错过很多隐藏的故事或学习特殊技能的机会，从而限制角色的等级提高。玩家不必牢记那些NPC提供的线索和任务，游戏将提供一个记事本，用于记录这些内容，玩家只要随时打开翻翻就行了。

《巫师与武士》中的魔法简单而行之有效，共有6大魔法属性以供选择：“邪神”可以召唤对方生物；“月亮”用于隐身，在时空中远距离穿梭；“魂”可以让对方的防御魔法和治疗魔法失效；“石头”可以增加己方的防御力；“太阳”适用于在黑暗中进行战斗；“藤”能将敌方捆绑并向其施毒。这些魔法将在玩家的旅途中被玩家找到。特殊的敌人定位设计，将减轻玩家战斗时的工作量，玩家只要下一个命令，这些魔法就会自动找到目标进行攻击。



游戏采用回合制的战斗方式，以交互的画面让玩家对每个人物发出行动指令，与此同时，为了配合玩家的思考和选择魔法的动作，游戏将暂停下来，直至指令结束，玩家再也不用手忙脚乱地用鼠标在屏幕上忙碌了。

《巫师与武士》的画面是有史以来RPG中少有的，例如，当主人公拿到一件盔甲，他不会象传统那样单单增加防御力，主人公会将它穿在身上，让整个游戏看起来更真实。

HIGH LIGHT

《巫师与武士》的制作者宣称：“玩家将在游戏中经历3座大都市中的上百个场景，并见到超过100个有趣的NPC及300多种形态各异的怪物，拥有超过50种人物属性、100多种宝物……估计完成整个游戏的时间将超过120个小时。”可见，这将是有史以来最大的角色扮演游戏之一。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Wizards and Warriors
制作公司：Heuristic Park / Activision
游戏类型：角色扮演[RP]
发行日期：2000年秋季
期待程度：★★★☆





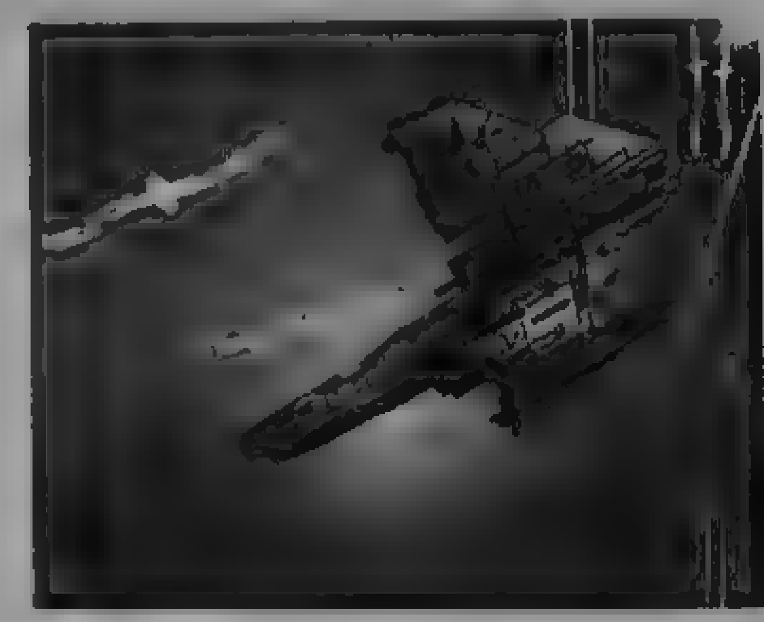
《星际枪骑兵》的设计组，正是那个最最擅长太空模拟战的Digital Anvil，他们曾在去年的E3大展上，以一款《自由战士》(FreeLancer)夺得了“最受期待游戏”大奖。而当玩家正对《自由战士》拭目以待的时候，他们又双管齐下，发布了《星际枪骑兵》的消息。有趣的是，抛却标题和内容，单从游戏画面上看，《星际枪骑兵》和《自由战士》简直就是一个模子刻出来的，而实际上，它们却是两个完全不同的游戏。

《星际枪骑兵》的故事发生在150年后的世界里，因为各军事大国之间的纷争而导致资源匮乏，包括美国、中国、俄罗斯和英国在内的军事联盟之间，展开了争夺地球、火星及太阳系其它星球主权的斗争。此时，法国联军很快因为措手不及而沦陷；美国在木卫三上的最高指挥基地被摧毁，而被迫退至天卫四上，并发出了求救信号，火星和地球则沉没在一片战斗的硝烟之中。玩家将扮演来自地球的45支志愿小分队中的一员，为了维护星际秩序和同盟国的利益而战。

制作者宣称，他们设计这样复杂棘手的游戏背景的目的是希望它能比《银河飞将》(Wing Commander)及《私掠者》(Privateer)更吸引玩家的视线，从而推动太空模拟战争游戏向前发展。

除此之外，这款游戏的诱人之处还有很多——细腻华丽的太空景致，无限伸展的三维空间及立体光影效果；震撼激昂的音响效果，超过6000句的对白和40首背景音乐；颇具挑战性的任务，将有一定的时间限制；游戏中的飞船将超过80种，武器系统达到20种之多，其中包括新星加农炮及激光脉冲等；人工智能系统更具个性化，并依据任务的难易分为不同的等级。

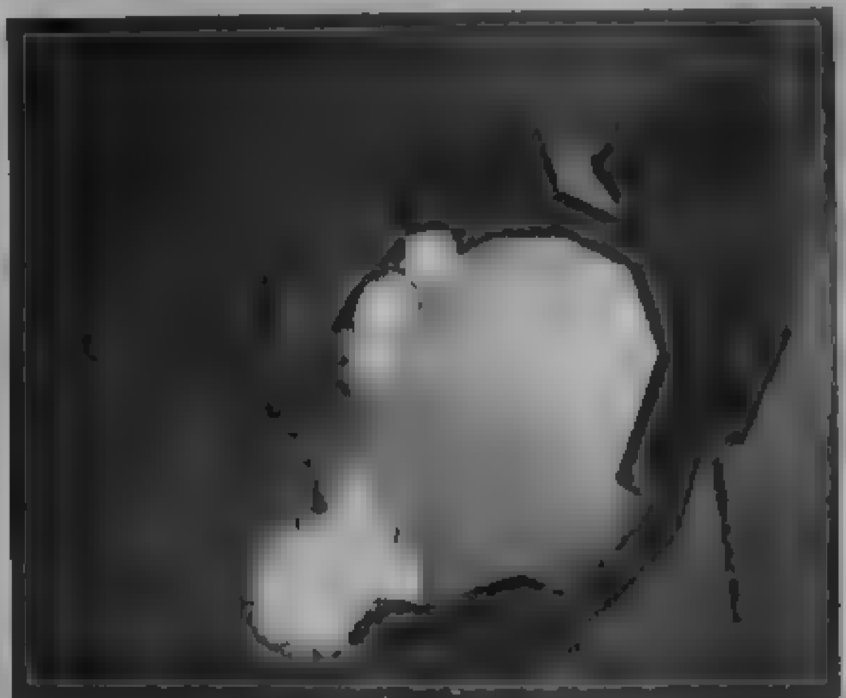
《星际枪骑兵》有24个各自独立却又具有某种联系的任务，及3个训练任务。其中一个独立任务是让玩家进行一次护航，并在规定时限内返回，同时在途中要摧毁一扇门。如果玩家始终无法完成摧毁任务，那么在下一个任务中就会遭遇从这扇门中涌出的大量敌人。游戏中总共有168位飞行员，每个都是勇猛善战又性格迥异的。制作组认为，《星际枪骑兵》与同类作品相比，拥有明显的个性特征。他们一再强调，“这款游戏所具有的交互环境将给玩家带来独特的太空生存体验。”以往的游戏中，太空基地以外的



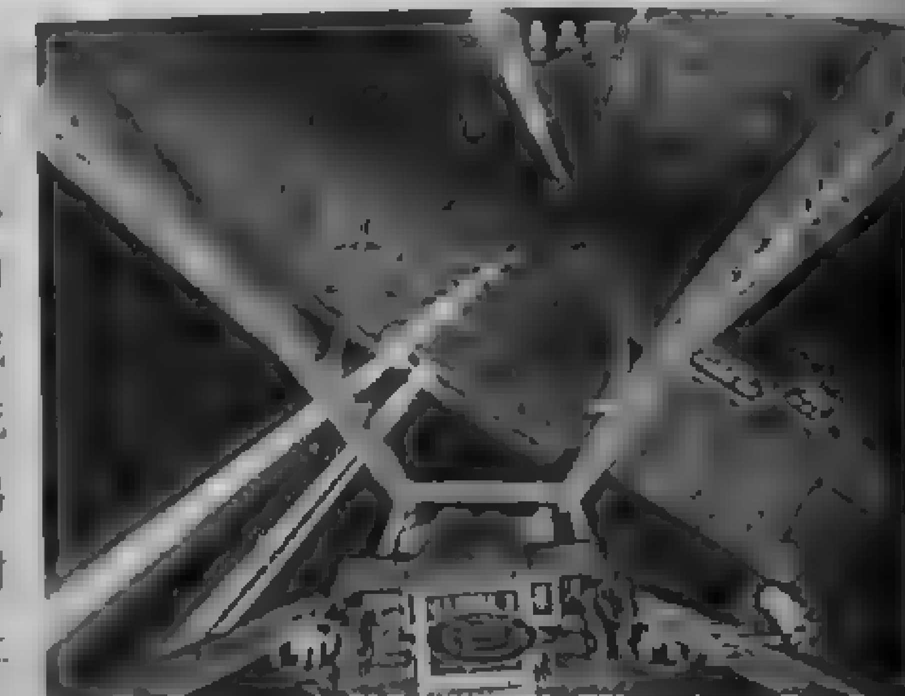
宇宙空间是漆黑而空旷的；除了与敌人交火时留下的残骸之外就一无所有了。而在《星际枪骑兵》里，玩家将看到围绕在基地周围广阔空间里的，繁忙工作着的其它飞行器，它们有的在小行星带开采资源，有的进行空间站的维护，有的则在基地周围来回巡逻等等。当然，玩家也可以加入它们的行列，穿越小行星地带、采集资源或进攻敌军基地。

《星际枪骑兵》的3D画面和动态战斗场面都是相当精致的。玩家可以看到巡航机头顶上转动的雷达，运输机传送物

品时伸出的机械爪以及轰炸机展开两翼投放炸弹的全过程。当一艘飞船进入黑暗时，飞船表面的灯光仍然在黑暗中闪烁。战斗时，玩家可以看到战船由远至近而逐渐变大的效果，那种突然冒出来的镜头再也没有了。当敌船被摧毁时，它不会简单的化作一缕青烟，而是炸成许多碎片，玩家甚至可以向那些碎片射击



多人联机作战，让《星际枪骑兵》在玩家面前更显得魅力无穷。玩家可以进行8人的联网作战，或是4人合作完成整个战役，或在6种不同的死亡竞赛模式中互相追踪，另外，微软的Gaming Zone同时支持这款游戏的网上对战。



HIGH LIGHT

从以上的资料来看，复杂的背景，无限的3D空间，加上Digital Anvil始终如一的高水准制作，《星际枪骑兵》的期待值一定会随着春天的来到而逐渐升温。广大的太空模拟战斗迷们，今年夏天又有事情做了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:StarLancer
制作公司:Digital Anvil
游戏类型:模拟[SI]
发行日期:2000年春季
期待程度:★★★★☆

1998年，Red Storm发布的《彩虹六号》成为策略与动作相结合的典范作品。思考和计划变得同扣动扳机一样重要，每一次的命中率忽然都变得生死攸关。不用说此后发行的资料片《雄鹰守卫》(Eagle Watch)及续作《狂暴之矛》(Rogue Spear)也都相继表现出不凡的成绩。

为了满足玩家们对《彩虹六号》的热切期待，Red Storm近来推出了《彩虹六号》之终结版——《城市行动》，即《狂暴之矛》的正式加强版。和一般的草草出炉的加强版不同，《城市行动》不仅添加了新的关卡，还将提供新的"人工操作数据系统"、新的武器系统和一种新的联机模式。





与前作相比，《城市行动》去除了大量复杂的装饰，只提供了足够多的恐怖分子供玩家歼灭。游戏有5个新的关卡，设置在伊斯坦布尔、墨西哥城、伦敦地下、香港和威尼斯。单人游戏得到了强化，最值得注意的是加入了无辜的平民。过去，当小分队进入某个敌人据点时，只会见到3种人：好人、坏人和人质。但是现在，事情发生了变化，玩家必须面对新的顾虑，那就是不能伤及路边的行人，否则事情会变得复杂化。这就要求玩家的动作更快，以减少误伤的可能。尽管游戏中对于这一新特性的应用相当保守，但是它的出现无疑左右了游戏的进程。当玩家进入某个地区，必须迅速的查看屏幕底端的地图迅速扫描人质，神经是高度紧张的。而一旦交火，人们四散奔逃，通常会在特种兵和恐怖分子之间造成障碍。误伤同样意味着失败，玩家只有等平民离开后才能开始射击。

除此之外，单人游戏的模式也多样化了，可供玩家选择的有：追缴恐怖分子、单独行动和侦察。同时，游戏中可以设置恐怖分子的数量，在单人游戏中最多是50个，连线模式下最多30个。新的武器加入了《城市行动》之中，其中包括M249 SAW。

多人模式下最大的变化是加强了环境支持，一些新的地图和一个叫做"保卫战"的新游戏模式。这里，玩家将要应付那些看起来永远不会减少的恐怖分子。制作组解释道："这个游戏就是让玩家选择一个地点，然后用不同的方式达到一个相同的目标——阻止恐怖分子的数量超过预定的范围。"但是，这绝对不是一件象用割草机修整草坪那么简单的事情，在试玩时，笔者亲眼见到敌人投来的手雷在身边开花，整个过程只是瞬息之间，那些恐怖分子的可怕着实令笔者出了一身冷汗。

除了新的地图，《彩虹六号》中最受欢迎的5个场景也被包括在了这一版本中：Amazon, Skyscraper, Hacienda, Hotzone和Estate。制作组希望通过对"人工操作数据系统"的加强，使没有玩过前作的人也可以接受这款游戏。另外，曾经被Red Storm遗忘的武器编辑系统，也加入了新游戏中，玩家可以通过控制面板中的菜单来打造趁手的武器。看来，Red Storm在这终结版上下的工夫挺大，倒有些演艺界常说的"最后辉煌"的味道。



看到游戏的制作人员竭尽全力加强和扩展一个游戏系列，是件令人高兴的事情。想象一下，加入了玩家喜欢的武器、声效和任务，不就等于又产生了一个新的游戏吗。Red Storm在这一部《城市行动》中的表现，使我们有理由相信：《彩虹六号》系列依然是策略射击游戏中的霸主。

文/流星雨工作室　编辑/石子

英文名称:Rainbow Six:
Urban Operation
制作公司:Red Storm
游戏类型:策略[ST]
发行时间:2000年春季
期待程度:★★★★

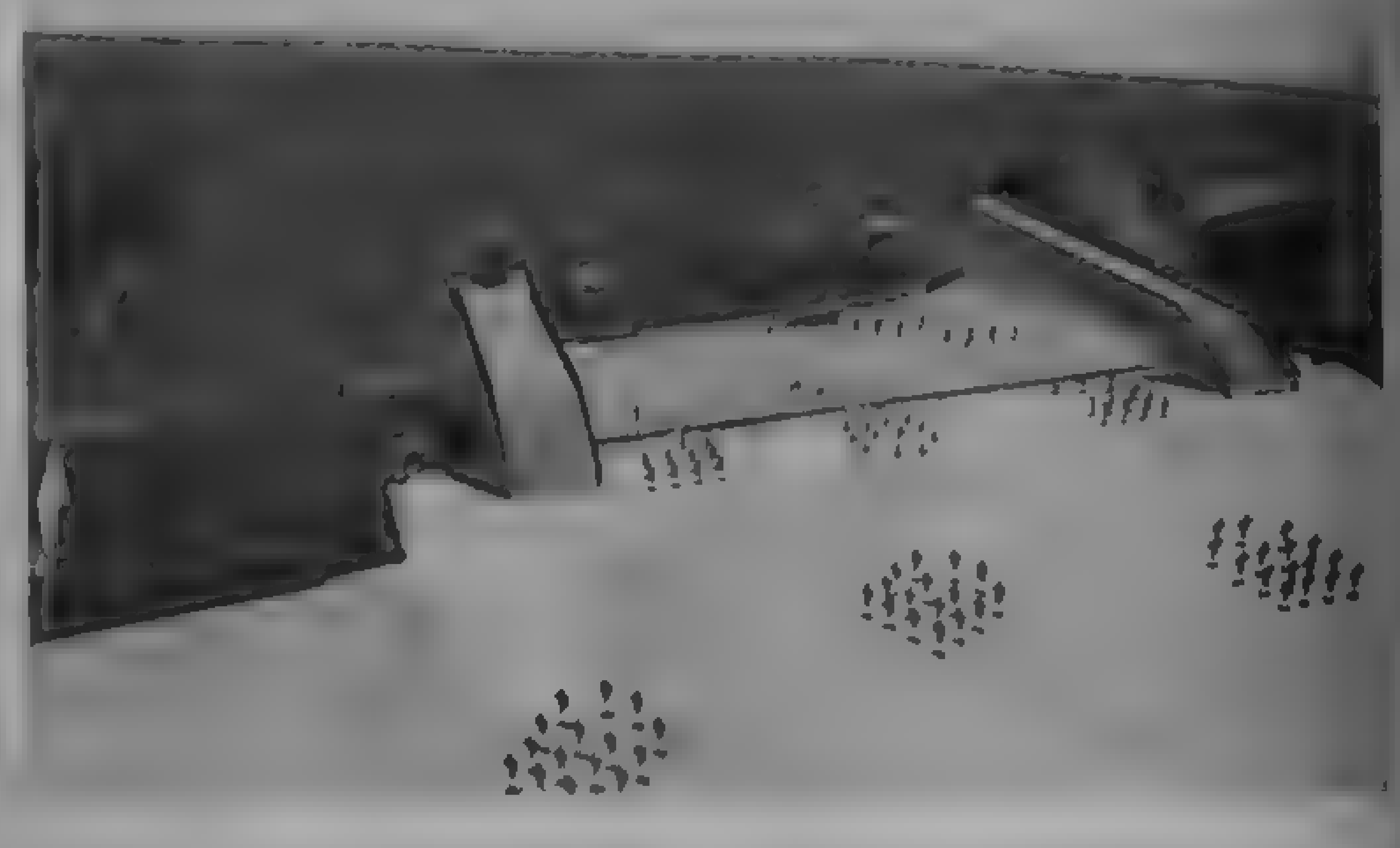



在即时策略游戏的世界里，竞争已经趋向白热化，在这里，《罗马禁卫军》多多少少算是一个比较传统游戏，尽管它的三维画面可能比同类游戏要更加复杂眩目。

《罗马禁卫军》的游戏场景设置在北法兰西、罗马和埃及。制作者称："我们希望在这个游戏中实现以往游戏所没有实现的梦想，在这个'军团'游戏中，我们首先注重的是人们既往的失败经历。"所谓的失败经历，其中之一是景物摄相机的运用问题。由于目前的同类游戏使用的3D镜头过分杂乱，而使游戏画面给人眩晕的感觉。为此，制作组特别设计了一种易于操作的摄像机，使玩家可以随时单击鼠标锁定要观察的对象，然后根据需要决定是否把它作为聚焦点。

另外，制作组认为，对即时策略游戏的军队数量进行限制，将大大提高游戏的可玩性。"即时策略的关键并非是不断地扩充军队，而是如何去指挥

他们。”制作组这样解释道：“单调的‘扩军和冲锋’的即时策略模式已经失去了魅力，所以，我们增加了军队的数量限制。只有当玩家从敌人那里俘虏或召募敌方的工匠时，此额定数量才会稍稍增加。”由此可见，《罗马禁卫军》所要体现的即时策略核心，就是管理和发展军队。玩家可以训练工匠和奴隶成为战斗力量，也可以在获得马匹之后把步兵转换为骑兵。



游戏的另一个与众不同之处是：玩家可以在游戏一开始就对敌人的一切了如指掌。游戏中，玩家可以清楚地看到敌人的发展状况，并且以此制定相应的策略和发展目标。因此，了解敌人的优势和弱点，针对军队编制和构成上的问题，寻找取胜之道是非常重要的。游戏中还增加了昼夜变化效果，日间军队的行动速度比摸黑赶路要快得多，但光天化日之下，也别想有所隐藏，搞突袭战的话，还是夜里进行比较好。



制作组为《罗马禁卫军》设计了完整的单人关卡，同时也将其作为多人游戏的前奏曲。单人模式中的16个任务分布在3个场景中，从最初的高卢战役，开拓领土，到罗马帝国的建立，最后远征埃及，完全是一部罗马兴衰史。

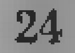
至于多人游戏模式，制作组始终认为游戏的生命力即是来自于此的，因此，这款游戏将绝对支持网络对战。当然，喜欢即时策略的玩家，无一例外地，会在拿到游戏之后迫不及待地直接进入到网络对战中去。因而，将相对简单的单人游戏设计成连线对战的前提背景，这一想法，无疑会增强游戏者的热情进而推动更多的人加入到网络对战的潮流中来。

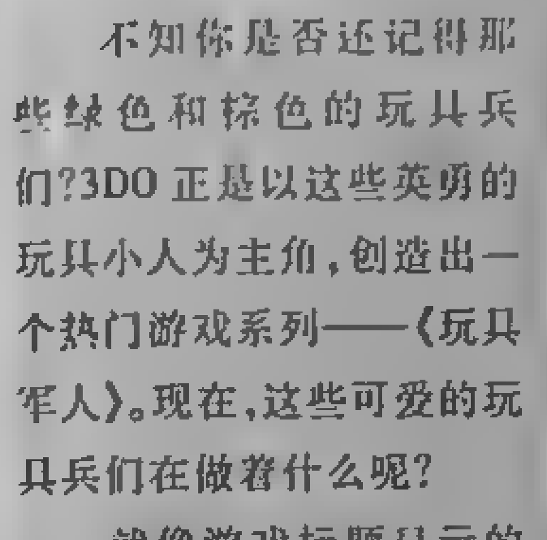
HIGH LIGHT

现阶段，有关《罗马禁卫军》的消息不是很多。但是，从已经发布的内容来看，3D的画面已经相当细致感人，栩栩如生的动画描绘出潺潺的流水和欢呼的人群。虽然游戏的系统要求基于最基本的奔腾Ⅱ系统，但是支持1200×800的高分辨率不能不让人心潮澎湃，而且新型的战略和战术的应用也会让厌倦了采集、制造、毁灭模式的玩家跃跃欲试。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Praetorians
制作公司：Eidos Interactive
游戏类型：即时策略[ST]
上市日期：2001年第一季度
期待程度：★★★★







不知你是否还记得那些绿色和棕色的玩具兵们？3DO正是以这些英勇的玩具小人为主角，创造出一个热门游戏系列——《玩具军人》。现在，这些可爱的玩具兵们在做着什么呢？

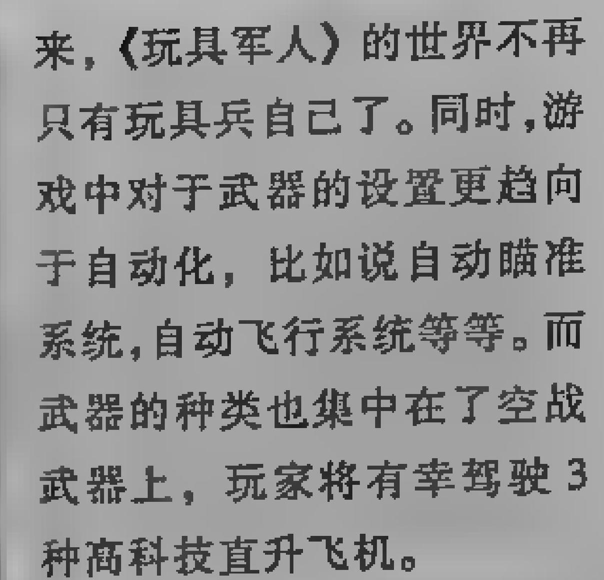
就像游戏标题显示的那样，这一次，玩家将控制着装备最新式武器的绿色兵工厂，指挥绿色空军——高科技战斗直升机，搏杀蓝天。作为绿军首领威廉·布雷德机长，玩家将引领直升机中队在游戏的10个战争场景中完成20次新的任务，这些场景包括：热代丛林、花园、浴室、玩具兵村庄等等。游戏一开始，棕色军团领袖Plastro在疯狂Gray博士的帮助下，创造了一种极具威胁性的神秘能源，玩家的任务就是找到并摧毁它们。完成任务的过程中，玩家会遭遇各种各样的抵抗，除了棕色军团的高科技潜水艇、歼击机、防空炮、坦克之外，更要防备那些疯狂的变种昆虫，如恶魔蟑螂、迷幻苍蝇、激光蚂蚁等等，它们会喷射各种恶心的粘液。



游戏大约有75%的场景是人类世界，其他部分则是玩具兵的家乡，塑料是这里最重要的资源。在游戏中，玩家会不断获得不同的武器来对抗棕色玩具兵，也可以使用一些在屋子里摆放的日常用品：比如吹风机和喷雾器。

从目前的游戏部分来看，大多数的动作都是围绕着飞行和歼灭各种棕色兵团设计的，没有什么出奇的惊喜。当然游戏中将包括一些简单的谜题，玩家还需要不时的调派军队，这些都与以往的游戏不同，看起来已经比前作有了进步。

由于游戏主战场从地面转移到了空中，因此在操作上，玩家将面临更大的挑战。同时，游戏中也出现了比前代更多有趣的敌人，特别是疯狂博士所创造出的面目可憎的昆虫军团（它们的样子绝对令人难以忘却），这样一来，《玩具军人》的世界不再只有玩具兵自己了。同时，游戏中对于武器的设置更趋向于自动化，比如说自动瞄准系统，自动飞行系统等等。而武器的种类也集中在了空战武器上，玩家将有幸驾驶3种高科技直升飞机。



游戏将给予玩家更多的联机对战的乐趣，其中包括8个联机关卡地图和3种风格的联机方式。

从总体上说，由于从陆战到空战的转移，使得这个著名系列有了新的内容，新的内涵，新的风格。我们不禁要佩服3DO公司的设计思路，虽然只是一个简单的变化，但是其效果要远远好过那种换汤不换药的资料片。



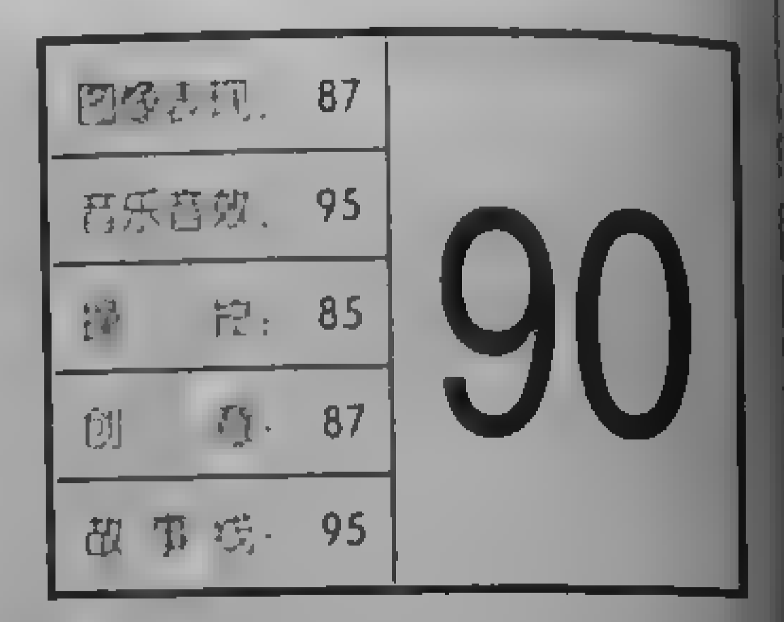
HIGH LIGHT

尽管仍然是正义的绿色和邪恶的棕色，但正如前面所说的那样，《空中战记》也许是《玩具军人》系列的一个崭新的开始。但它是否可以令这个系列再次吸引玩家的目光，只有等这款游戏上市之后才能有定论。

文/流星雨工作室　编辑/石子

英文名称：Armymen: Air Tactics
制作公司：3DO
游戏类型：策略[ST]
上市日期：2000年4月
期待程度：★★★☆

魔法门Ⅷ毁灭者之日



图象表现	87	90
音乐音效	95	
操　控	85	
创　意	87	
故事性	95	

■文/Zephyr

“魔法门”系列RPG的忠实玩家又有得玩了。在距离上一代游戏推出不到一年的时间里,《魔法门Ⅷ》又迅速推出了。这次的故事发生在《魔法门英雄无敌Ⅲ末日之刃》后,在一片新的大陆上的一个小镇里,一个巨大的水晶突然出现,并引起了海中火山的剧烈爆发,熔岩无情地摧毁了周围的村庄。更为严重的是,大陆四周封印的四种元素开始四处扩散,并不断侵蚀这个世界。玩家是Dagger Wound Island岛上的一名守卫,由于火山的破坏使得小岛与外界失去了所有联系。为此,Lizard-Man商队的首领交给了你一个任务,就是向外界传送一封求救信,而玩家的任务就此开始了。

与“魔法门”系列前作最大的区别就是,《魔法门Ⅷ》在若干方面限制了玩家对角色的创造。现在,玩家只能从游戏中限定的角色里选取,而不能像从前那样对角色的种族、职业、外貌进行全面的设定,同时玩家也不能一次创建一支冒险队伍了,取而代之的是要在游戏过程中招募队友。当队员加入了队伍后,你仍然能像前作中那样完全控制这些队员,包括为他们更换装备、升级训练等等。这样做,从某个角度来说,玩家可以有更大的余地来根据不同情况组建一支更加合适的队伍。

游戏中玩家可以创建的角色有6种:

骑士(Knight)

人类骑士的主要能力就是物理攻击,他们永远冲在队伍的最前面,直到他们倒下为止。他们没有任何魔法能力,但是,他们可以穿上游戏中能找到的任何铠甲,能使用任何武器。

牧师(Cleric)

牧师是很有特色的人类,而且是游戏中极其重要的角色。他们可以学习Body、Mind和Spirit魔法,同时,他们也是唯一能够学习光明魔法的职业。他们能够使用一些基本的武器,也能装备一些低级的铠甲。

黑暗精灵(Dark Elf)

在这个世界里,黑暗精灵是最好的商人。虽然他们对其他的种族有着某些偏见,但他们的确是十分有用的角色。黑暗精灵都是使用投射武器的高手,同时他们还有一些特有的技能:Glamour,可以让玩家的商人技能(Merchant)在短时间内大幅提高;Traveler's Boon,这项技能与前作中的“庇护大法”有着异曲同工之妙,在使用后,玩家的队伍同时被施以飘落(Feather Fall)和光明(Light)魔法;Blind,这种技能可以在战斗中使敌人暂时看不到任何东西,他们无法使用魔法,也无法使用投射武器攻击。当然,如果你太靠近他们的话,他们仍旧可以利用格斗武器对你造成伤害;Darkfire Bolt,这是黑暗精灵们最厉害的能力,先察看敌人的魔法抗力上的弱点,然后再针对弱点加以攻击。

牛头怪(Minotaur)

牛头怪在西方神话里居住在地下迷宫中,他们力大无比,而且极其凶残。他们没有什么特别的能力,不过他们都是斧子的使用专家。另外一条要注意的就是,如果他们被水淋湿的话,味道可不怎么好闻。

巨人(Troll)

他们是另一个极具破坏力的种族。他们的生命力极高,而且喜欢战斗。巨人的一项特殊技能就是“再生”(regeneration)。(Yeah,我看到了“英雄无敌”的痕迹。)

吸血鬼(Vampire)

吸血鬼无处不在,他们行动悄无声息,他们不怕大蒜、不怕十字架,可以在阳光下行动……Sorry,不是看恐怖电影的时候。吸血鬼的特殊能力使得他们战无不胜。首先,他们可以吸取生命(Life Drain),在对敌人造成伤害的同时,将伤害的1/3变成自己的生命力。迷惑(Charm)是他们的第二项技能。迷惑效能与迷惑魔法类似,但是对于小型的敌人成功的机率更高。漂浮(Levitate),它可以让玩家们漂浮在水面上不至被淹死,可以在熔岩上来去自如。迷雾(Mistform),这项高级能力可以让吸血鬼完全不受物理伤害,不过同时他也无法使用任何物理攻击。

亡灵巫师(Necromancer)

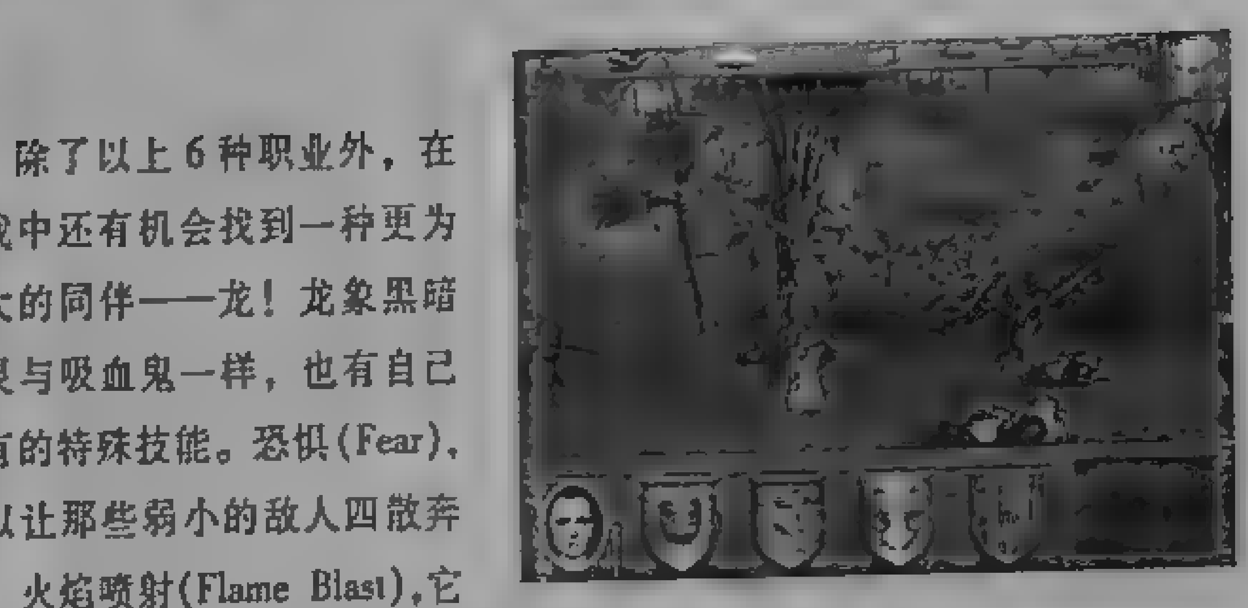
亡灵巫师可以看成是牧师的黑暗面。他们可以使用很多游戏中新出现的黑暗魔法。

除了以上6种职业外,在游戏中还有机会找到一种更为强大的同伴——龙!龙象黑暗精灵与吸血鬼一样,也有自己独有的特殊技能。恐惧(Fear),可以让那些弱小的敌人四散奔逃。火焰喷射(Flame Blast),它的作用像火球魔法一样,可以进行区域杀伤。飞行(Flight),当然,如果龙不能飞行,那还能叫龙吗?翼击(Wing Buffet),使用这项能力可以把所有的敌人打退一定距离。

除了这些分别外,MM8和MM7之间的差别恐怕就只有情节了。完全相同的引擎,同样的界面,同样的魔法,同样的武器……唉,如果玩家曾经有过MM6和MM7中的经验,那么这个游戏直接拿来就可以玩。所以也就不再多说了。

总的看来,作为新千年的第一作,NWC公司似乎并没有在MM8这个游戏上费太多心思。一直未被大家看好的游戏引擎没有任何变化,呈现在大家面前的仍旧是简单的假3D,玩家永远不能看到花草树木的背面,敌人死后永远会脚对着你。唯一能让笔者感到欣慰的就是NWC的美工实在不错,鲜艳的色彩,和谐的画面,加上优美的音乐,总能让玩家从中找到一些欢欣。

想知道我最大的愿望是什么吗?作为“魔法门”系列的铁杆拥护者,我唯一的希望就是NWC不要因为技术上的落后而失去大批的玩家。



编辑笔记:

很惊讶于MM6至MM8这三集“魔法门”系列的最新作品接二连三地推出,让人简直有些目不暇接了。回忆当年MM3至MM5的推出历程,不难看出NWC公司充分利用同一个游戏引擎推出尽可能多的系列作品的传统。面对最新的三集“魔法门”系列的游戏,心中很担心在如今这个讲求全方位创新的游戏时代,这种“炒冷饭”的作风可能会逐渐侵蚀和毁损历经多年创立起来的游戏品牌。

编辑/游骑兵



英文名称:Might And Magic 8:
Day Of The Destroyer
出品公司:New World Computing/3DO
国内发行:未定
发行版本:2 CD / WIN9X、NT
类　　型:角色扮演[RP]
最低配置:P166/32MB、声卡、4速光驱
375MB硬盘
推荐配置:P200/32MB、8速光驱
3D加速卡:D3D/软件模拟
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:2000.3
官方网站:www.mightandmagic.com

西风狂诗曲Ⅱ暴风雨

项目	分数	总分
画面表现	89	87
音乐音效	85	
操　　控	87	
创　　意	80	
策 略 性	85	
故 事 性	90	

■文／刘俊

近一段时间以来，出自韩国的游戏频频出现在市场中，而且得到的评价也不坏。而新近推出的《西风狂诗曲Ⅱ暴风雨》更是风头正旺，吸引了不少玩家的注意。笔者当初虽然并不了解游戏本身，但是一个策略角色扮演游戏能够获得如此的关注是笔者始料不及的，究竟有何吸引人之处，当笔者亲身经历之后才慢慢体会出来。

且不说其它方面，一拿到这款游戏，单是那4张CD的容量就让人有一种沉甸甸的感觉，而听说最后一张CD完全是超过40分钟的结尾动画，这就更让人感到这是一款花费心血的大作。游戏的故事讲述了潘迪来建前国王的弟弟李察千方百计阻挠侄女伊丽莎白继承其父亲的帝位，登基典礼后不久，前国王的长女伊丽莎白和二女伊莲由于得知了李察的阴谋，带着女仆歌坦娜开始了逃亡。她们投靠的是著名的怪盗莎伦哈斯特——然而似乎并不知道这个身份不明的小偷竟然就是王子……

故事虽说不上有什么特别的新意，但身为王子的莎伦哈斯特的公开身份竟然是个怪盗，这不能不说带这一点幽默的成分。而为了探究这个奇怪的王子接下来会带领这些女孩子干些什么，这不由得将笔者吸引着玩了下去。

游戏的画面风格完全是日式的卡通画法，有着大眼睛和性感身材的美女比比皆是，而游戏中的建筑和场景则是典型的欧洲式。日式画法的细腻描绘与亮丽色彩一直为玩家所称道，而韩国人很好地学习了这些长处，可以说一进入游戏，就给人眼前一亮的清新感觉。除了



对静态画面刻画得细致入微以外，在一些具有动态场景的地方也显得精益求精。最具特色的就是战斗时的魔法画面，无论是小打小闹的低级魔法，还是气势宏大的强力魔法，每个魔法动画都可以看出是精心制作而成，有时笔者甚至为了欣赏华丽的动画而频频施展各种魔法。

一个游戏要给人留下良好的第一印象，除了视觉上的冲击力之外，听觉上也决不能含糊。《西风狂诗曲Ⅱ》的音乐可能是最近一段时间以来最为出色的，不仅节奏欢快，而且旋律也很优美。笔者一直相信好的音乐可以让人游戏时更为投入，这一点在游戏中得到了更为深刻的体会。遗憾的是，游戏中的音效则显得有些单薄和不真实，一些爆炸的场面低音明显力度不足，而过分突出了中高音，电子合成的味道太浓，让人觉得有些嘈杂和刺耳。在这方面看来，东方游戏和欧美有的游戏相比还存在一定的差距。

在笔者真正接触了游戏之后才发现这不仅仅是一个策略角色扮演类的游戏，而且还包含了养成与冒险的成分。游戏中共有8位美女成为了主角，她们除了在战斗中获得经验值以外，还可以在战斗的间隙





接受怪盗莎伦哈斯特及其管家伊伦的训练，从而提升等级及各项属性。战斗时的方式和传统的方格式策略角色扮演游戏也有些差别。人物在地图上的移动分为横向和纵向两种，每一轮移动时横向可以移动多格，而纵向只能移动一格；在作战的时候除了使用魔法以外，人物只能攻击面对的敌人，而不能攻击其它三个方向的敌人。刚开始的时候这种设定让笔者觉得很不适应，但时间稍长就体会出其中的道理。由于游戏具备了养成的成分，女孩子们除了要在战场上获得一定的经验值以外，主要的升级要依靠战后的培养。而她们的实力在游戏的前期根本不是敌人们的对手，往往要仰赖实力高出她们数倍的莎伦哈斯特来对付比较强大的敌人，有时甚至要靠他来结束战斗。有鉴于此，这样的战斗设计方式才使得女孩们在战场上不会陷入四面围攻的悲惨情景。而对于纵向移动的单格限制，则让己方可以及时根据敌方的移动来调整队形、挡住某些人的去路，往往可以依靠阵形的优势弥补实力的不足，甚至一个人的巧妙站位能够扭转战斗的局势，这就增添了调动部队移动的策略性。

战斗之后的培养也是游戏的重头戏，就像前面说过的，这对于人物等级的提升作用甚至超过了战斗本身。在游戏的这个部分里分为战斗、魔法、塔罗牌和休息等单元。战斗分为普通和战术两种，前者可以提升角色的等级，后者则主要训练角色使用其它武器的能力。魔法是根据不同的魔法属性进行魔法能力的提升。塔罗牌是游戏的一个特色，也有两种训练方式，一种是选择单一的牌进行新技能的学习，另一种是借助于几张牌专门提升人物属性值，而塔罗牌的获得则要通过战斗或者某些特殊事件。女孩们在经过了训练之后会出现不同程度的疲劳，会严重影响训练效果，因而还要进行适当的休息调整。训练共分为两组，玩家带领的是莎伦哈斯特那组，你可以选择喜欢的女孩，根据自己的意愿进行训练，另一组女孩则跟着伊伦训练，但训练内容也将由伊伦制订。



除了训练之外，游戏还提供了一个探险选项，在这里可以进入城镇和村庄，与人交谈、购买物品或者出售在战场上获得的武器，有时甚至可以在别人家中找到一些相当不错的宝物呢。而在和别人交谈的过程中能够得到各种信息，有的还会告诉你一些隐藏的地点。除此之外还能够进入一些探险地和怪物作战，并抢夺宝物。这一部分占据了近一半的游戏内容，从而使得整个游戏更显庞大。

除了战斗和养成之外，游戏中还包含了一点点的恋爱成分。主角莎伦哈斯特在八位女孩心中有不同程度的好感度，而这些好感度则随着玩家选择的一些言语和表现而改变，如果玩家有意追求某位女孩的话就应该多选择偏向她的意愿的行为，在众人争论的时候维护她。但别指望能够脚踏多只船，因为往往在偏袒某位女孩的时候会因为和其他人的意见不同而导致在她们心中的好感度下降。至于最终的结果如何，就请各位在战斗和训练中自己慢慢体会吧！

这样一个包含了多种游戏成分的集合体，能够为众人所欢迎确实是理所当然的，连笔者这种玩惯了欧美大作的玩家也为其魅力所征服，欲罢不能。而全中文的界面让人对于故事情节能够彻底的了解，相信如果你进入了《西风狂诗曲Ⅱ暴风雨》的世界，也一定会甘心情愿地沉迷其中了。

编辑／游骑兵

出品公司：SOFT－MAX
国内发行：依星
发行版本：4 CD ／ WIN9X、WIN2000
类　　型：策略角色扮演［ST/RP］
最低配置：P75/16MB、声卡、8速光驱
推荐配置：－
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：2000.2

异域镇魂曲

图像表现：90	95
音乐音效：95	
操　控：95	
创　意：90	
故事线：100	



■文/马晓伟

《异域镇魂曲》(Planescape: Torment)是由 Interplay 旗下 Black Isle Studios Division 小组开发的“龙与地下城”(AD& D)系列游戏之一。对于当前的游戏界来说，“Black Isle”这个名字几乎就意味着一个优秀的 RPG。Black Isle 在“异尘余生”系列和《博德之门》取得巨大成功后，很快又以《博德之门》的游戏引擎制作推出了这款《异域镇魂曲》。从技术上说，这款游戏可以说是新瓶装旧酒，但在游戏内容上，《异域镇魂曲》则讲述了一个前所未有的传奇故事，其中更加细化了游戏情节的塑造，并加强了分支情节的比重。而对于一款角色扮演游戏来说，分支情节的好坏几乎是决定了 RPG 的整体评价。

到底是什么故事?

与东方人对爱情描述的偏好不同，西方人更喜欢在生与死上动心思。在《异域镇魂曲》中，玩家所扮演的角色不像以往其它的 RPG 那样，要么是一个英俊小生，要么是千娇靓女，这次你将作为一个在千百世中不断轮回、丑陋的无名氏而存在。不朽之人，是永远也不会真正死去的，这究竟是好还是坏?而这一切又是为了什么?在经历了无数次死而复生的体验后，无名氏失去了大部分的记忆(或者说暂时无法想起)。为了找回自己，并寻觅自己死而不朽、随即复生的原因，无名氏开始了探索自我的生命之旅。游戏中不断会有一些同伴加入，虽然他们各自有各自的原因或者目的，但最终你会发现，主角的不朽，原来也是爱情的产物，而你的同伴，永远是你的同伴!



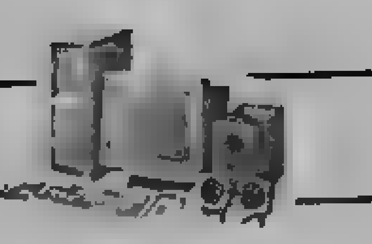
不朽，从另一个角度上，意味着无名氏与同伴们的最大不同就是：不会死亡。当无名氏在战斗中生命力降到 0 以后，会马上从某些特定地点复活，并且所有伤口都会愈合。对于无名氏来说，死亡只是一个简单的仪式，有时它甚至可以帮你完成一些看起来不可能的事。死亡也是无名氏了解自己的最佳途径，那些已经死去多年的僵尸、骷髅，也许会向无名氏提供意想不到的情报。

游戏的地图与《博德之门》相比小了很多，围绕着中央的 Sigil 城，四周是若干被统称作 Outland 的地区，那里充斥着比 Sigil 城里更恐怖的怪物。各个地区之间通过传送门相连，每个传送门都有一把对应的钥匙，钥匙不一定真的是一把钥匙，它可能是一支枯骨、一句咒语，甚至是一个想法。只有找到了钥匙，才能打开特定的传送门。这种设定使得游戏中波折丛生，玩家最后甚至发现，通向最终决战之地的通道竟然就是自己当初醒来的地方……

这一切难道只是一场梦吗?

情节至上，和平至上

将近 100 万的单词就足以从某个角度上说明游戏制作组对情节的重视。大篇幅的对话可能是造成多数国内玩家不愿深入探索游戏的原因，但这恰巧是极为重要的一个环节。游戏中主线情节很简单，而繁复的支线情节才体现这个游戏的魅力。同 Black Isle 另一个知名游戏作品“异尘余生”系列一样，《异域镇魂曲》中为玩家准备了大量的支线情节，玩家可以通过这些支线情节取得经验值或者一些稀有物品。





经验值的取得，通常的方法是与敌人交战并获胜。但在《异域镇魂曲》中这只是下下之策。如果解决某个问题可以使用武力或智力，你会发现，武力给你的远比动用智力来得少。无名氏，对这个复生过千百次的不朽之人来说，他自己的身体就是一个宝库，其中的奥秘虽然无法在一时之间洞悉，但随着游戏的发展，玩家会越来越投入到这个貌似丑陋的角色的生活中。游戏的进程就是基于对自身奥秘的洞悉程度。对于你来说，死亡并不可怕，可怕的是那一系列事件后面的真相。



创建角色

创建角色是进入《异域镇魂曲》的第一步，这一步也决定了玩家在后面如何发展。主角的基本属性一共有 6 种，如果你是一个终结者型的玩家，那么绝对要把力量(Strenth)和敏捷度(Dexterity)调高些；如果你希望能更加深入地了解这个游戏，了解这个故事，那么你就必须利用和平手段来解决多数问题，此时你的首要选择就是智力(Intelligence)和声誉(Charisma)；而聪慧(Wisdom)则决定了无名氏在与他人交谈、发掘自己的精神宝库时的能力。

实际上在这个游戏中，除了少数几个任务必须要用武力外，如果玩家的智力和聪慧程度足够高的话，大部分事件都可以用言语来解决，这其中甚至包括与最终 Boss 的决战!(哈哈，看俺的终极三寸不烂之舌 8)笔者的总结是，如果玩家想要更加透彻地了解这个动人的故事，那么游戏初期较好的基本属性选择是：Str9、Int15、Wis15、Dex15、Con15、Chr9。

职业

游戏中一共有四种职业：战士、盗贼、魔法师和牧师，每个职业都各有专长。主角可以通过与游戏中特定的人物交谈而转换职业，但是主角每次只能拥有一项职业，他只能使用当前职业的特殊技能。在升级时，只有他的当前职业的级别高于其它 3 项职业级别时，他才能在升级时得到当前职业的额外优势。例如战士升级时可能会得到额外的一点基本属性值，魔法师和牧师能得到额外的魔法力和智慧等等。

主角在一开始醒来时就是一个 3 级的战士，其它的 3 个职业级别都是 1。实际上笔者认为，职业的选择应以战士为主，巫师为辅，其它的两个职业可以不予考虑。因为战士在升每一级时，很可能会得到一点基本属性点，如果玩家能合理分配的话，那么在级别达到 25 级时，智力和聪慧度应该可以达到相当高的水平，再辅以某些增强基本属性的图腾的话，完全可以只身闯天下(不要说俺是个人英雄主义哟)。

[illegible]

魔法使用的是标准的 AD& D 规则。当

你取得某个魔法卷轴后，你必须先把它抄写入你的巫师牧师的魔法书中，并取得相应等级魔法的记忆栏后才能记忆，在休息一段时间后，才能在下次战斗中使用记忆的魔法。你的巫师或牧师的魔法等级越高，你每次休息所能记忆的魔法个数就越多、游戏中的某些高级魔法十分难得，同时配合它们还有精彩的影像，就像“最终幻想”系列的召唤魔法似的，施展起来迫力十足！



怪物宝鉴

在这个游戏中，自动日志会自动记录你所遇到的人物、所领取过的任务，但是其中最精彩的要算是“怪物图鉴”。要知道，图鉴中所有的怪物和重要人物都是使用3D绘制而成的。你除了可以在这里查找每个怪物的弱点外，这里也很能激发你的成就感。这可能也是吸取了某些日式RPG的优点吧。

图像和音效

在当今的角色扮演游戏中，《博德之门》的游戏引擎在表现环境效果来说已经达到了一个很高的水准，因此你完全不用担心这个采用了相同引擎的游戏对于场景的表现力。完全的32Bit着色，细腻、写实的画风，你可以清晰看清每个场景中的每件物品，以及每个人物的细微动作。由于这个游戏的内容所限，游戏中的画面给人的总体感觉有些沉重、阴暗，不过这正是完全符合环境气氛的。

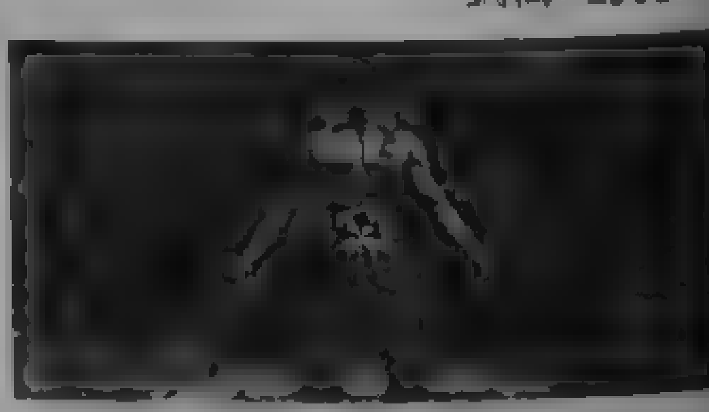
Black Isle的音乐功底同它的美工一样扎实，整个游戏的音乐、音效的效果十分突出，与环境的接洽十分吻合。如果你的声卡支持环境音效(EAX)，那么你就可以在游戏中充分地享受一下了。

操控

《异域镇魂曲》使用鼠标加快捷键的控制模式，当然，如果你不想用快捷键，那么鼠标也能完成所有指令。游戏的控制方式简单快捷，无需多说。值得一提的是，当玩家在利用鼠标右键调出快捷菜单或进装备画面时，游戏会自动暂停，想必这是吸取了广大玩家在《博德之门》中游历时所提出的改进意见。

说了这么一堆《异域镇魂曲》的好话，原因只有一条：这是目前一款非玩不可的角色扮演游戏。如果你是Black Isle的忠实支持者的话，那就更不能错过它了。

编辑/游骑兵



英文名称：Planescape: Torment
出品公司：Black Isle/Interplay
国内发行：新天地
发行版本：4 CD / WIN9X、NT
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置 P200/32MB、声卡、8速光驱 650MB硬盘
推荐配置：PⅡ266/64MB、800MB硬盘
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.12
官方网站：www.planescape-torment.com





救世传说

图像表现：90		91
音乐音效：87		
操　　控：89		
创　　意：90		
故 事 线：95		

文/TWO-IN-ONE

1996年暴雪公司推出了《暗黑破坏神》，在游戏界风靡一时，紧接着其他游戏公司竞相效仿，接二连三推出了一些类似《暗黑破坏神》的游戏。时至今日，这股热潮仍未停息，就连大名鼎鼎的Westwood也来凑个热闹，推出了口碑颇佳的《救世传说》(NOX)。

故事背景

自古以来正邪之间势不两立，诺克斯大陆在一场空前浩大的善恶之战中被一分为二。后来，敦迷尔的战士(Warriors of Dun Mir)、格拉瓦的巫师(Wizards of Galava)和爱克丝的魔术师(Conjurors of Ix)联合起来，发誓要从邪恶的亡灵巫师手中夺回诺克斯，结束其对大陆实行的残暴统治。热血勇士简得(Jandor)满怀雄心壮志，率领着南方正义之师的战士们加入了战斗。在获得了遗忘权杖(Staff of Oblivion)之后更是如虎添翼，亡灵巫师的不死军团也无法与之相抗衡，一溃千里。当战场上的硝烟逐渐散去的时候，正义之师将全部的亡灵巫师消灭，只留下了一个名叫希古巴(Hecubah)的女孩。因为简得已经厌倦了多年来的打打杀杀，不想再杀死一个毫无抵抗能力的孩子，于是便放了她。没想到一念之仁，铸成大错。

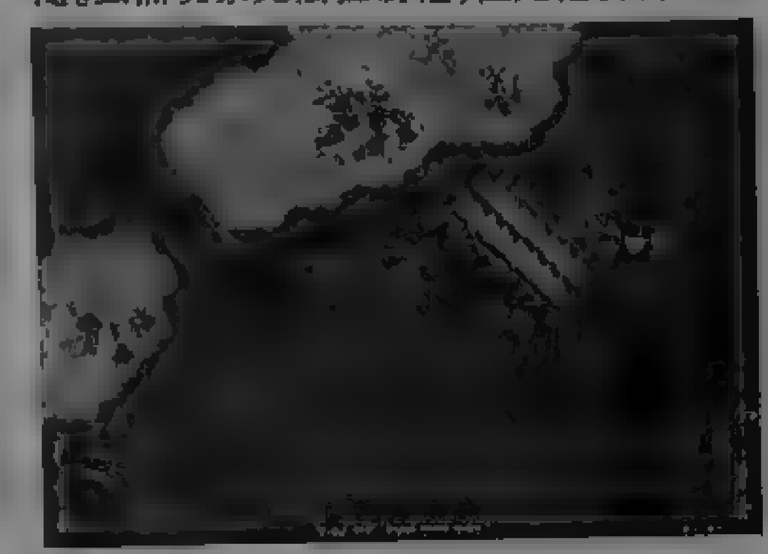
战争结束之后，强大的敌人虽然完全被消灭，但是盟友之间却又相互猜疑，爱克丝、敦迷尔和格拉瓦不愿眼睁睁地看着简得挥舞遗忘权杖独自统治诺克斯大陆。为了保持诺克斯大陆的和平发展，简得将遗忘权杖分为三部分，将它们分别交给三个部落的首领。随着的时间的推移，三个部落逐渐发展壮大，但是相互之间却是尔虞我诈勾心斗角，全然没有发觉灾难正在逐步逼近过来。

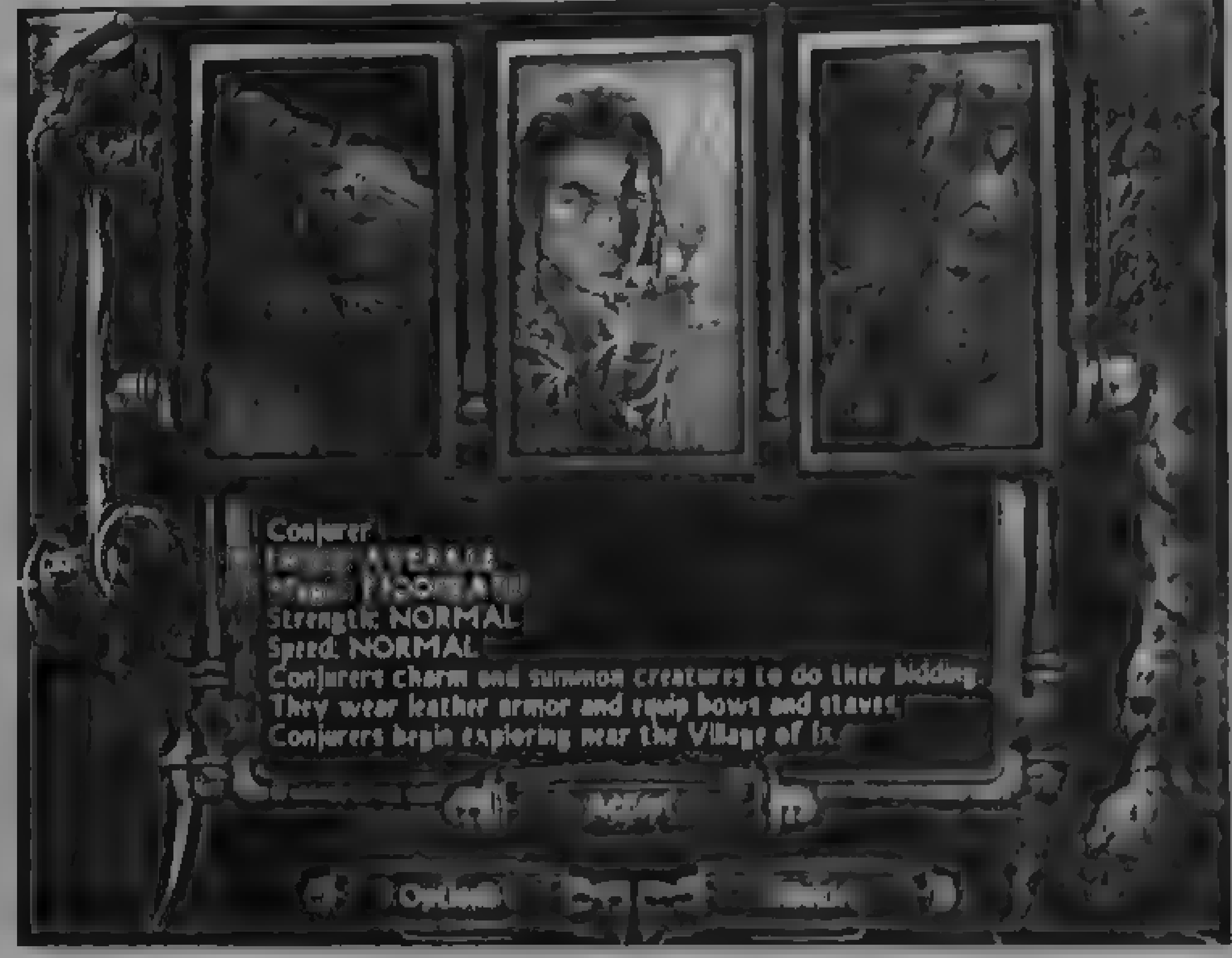
昔日的女孩希古巴已经长大，成为了一个法力高强的女巫师。尽管当初简得放过了年纪幼小的希古巴，但是亡灵巫师族的毁灭在她的脑海里永远难以磨灭，强烈的复仇欲望使她变得近乎疯狂。十几年的厉兵秣马卧薪尝胆，终于等到了时机成熟，于是绝迹很久的不死军团重又出现在诺克斯大陆。

单人模式

进人游戏之后，玩家可以从战士、巫师及魔术师三种职业中任选其一。由于所选职业不同，接下来的游戏发展也不相同。尽管游戏的最终目的只有一个，就是打败希古巴，但不同的职业具有完全不同的能力，而且所走的道路不同，因此玩家可以从不同的角度进行冒险。整个游戏采取的是直线式发展，玩家需要一关又一关地连续进行下去才能将游戏打穿。在完成某些任务之后，可以得到相应的经验值提升等级。另外通过装备各种武器和护具，可以改变自身的属性，提高攻击力和防御力，对完成任务有很大的帮助。

在单人模式中，NPC及怪物的AI制作得相当不错。有时候玩家在冒险途中会遇到愿意与自己结伴的NPC，而且形影相随。虽然玩家无法控制他，但是他会自动做





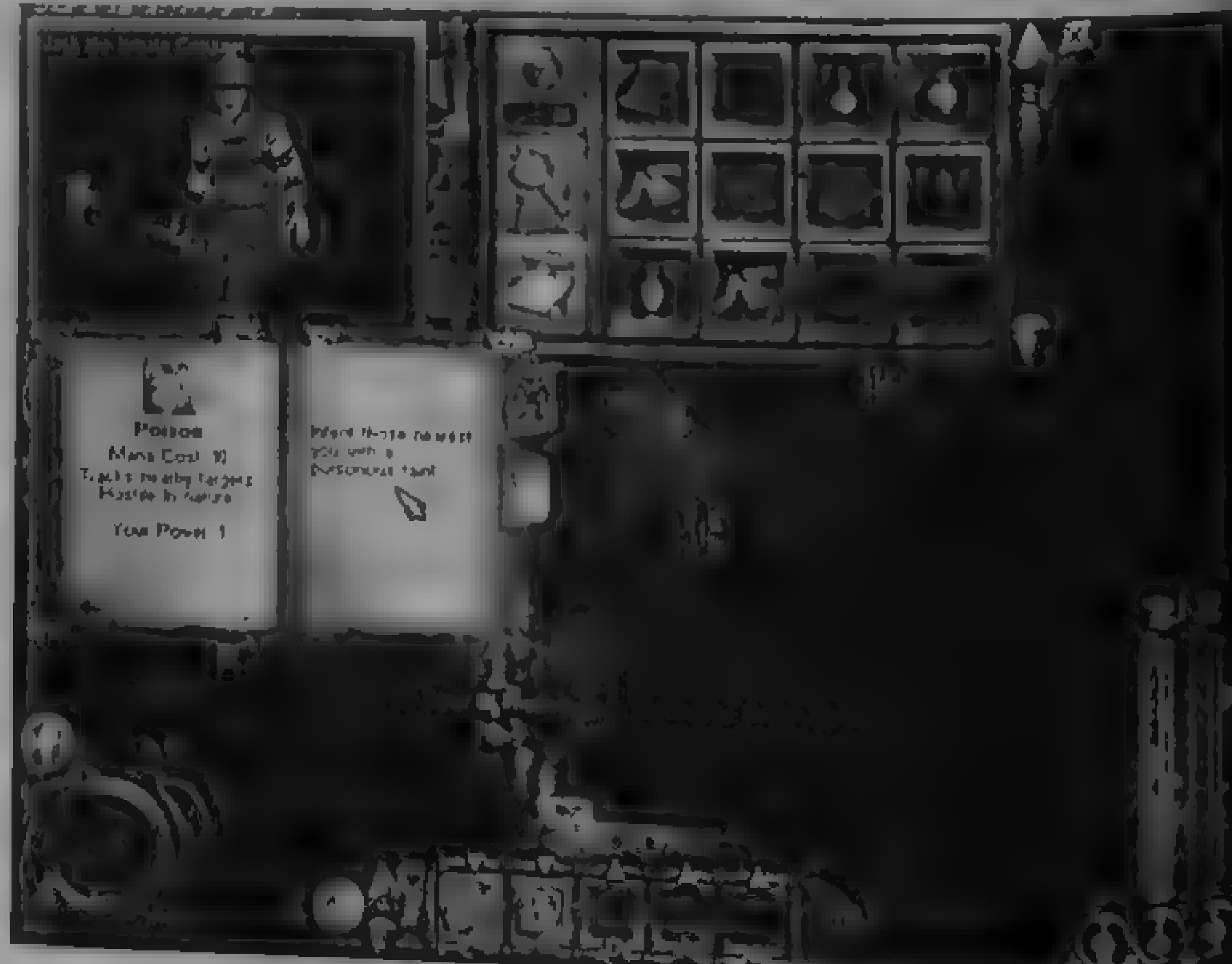
出各种行动和反应。比如，当遭到敌人袭击的时候，NPC会采取积极的姿态自动反击。尽管功夫还不到家，但是毕竟是一个好手。此外魔术师召唤出来的的生物也可以执行一些简单的指令，有效地攻击敌人。由于敌人的AI也非常高，因此对付起来并非易事。不过这里有一个诀窍，也可算是游戏AI的一个漏洞，就是敌人的视力似乎不太好。只要慢慢靠近敌人，不惊动他们，敌人基本没有任何反应。此时，自己手中如果持有一击必杀的武器或是掌握超强杀伤力的魔法，便可以在敌人还没来得及明白是怎么回事的时候送他们上西天。

多人模式

说到《救世传说》的多人模式，可以算得上是游戏中最精彩的部分，也是玩家最喜爱的部分，给人留下的印象最为深刻。据说在《救世传说》的开发初期，游戏的重点就放在了多人模式方面，而且关卡的设计也相当出色。在多人模式中，角色的各项能力都可以达到最高值，而魔法仅保留了不会影响游戏平衡性的部分。至于游戏模式则分为几种，每种模式都非常有趣。

首先是标准的死亡竞赛(Deathmatch)，玩家必须像猴子那样来回的奔跑跳跃，一边闪躲其他人的攻击，一边尽力寻找机会还以颜色。特别是其间还能看到极为令人兴奋的事情，如战士正想要杀死魔法值耗尽的巫师，突然附近窜出一个魔术师召唤而来的巨大精灵，那可真会让人被吓得大声尖叫起来。

其次是团队竞赛(Team Deathmatch)，



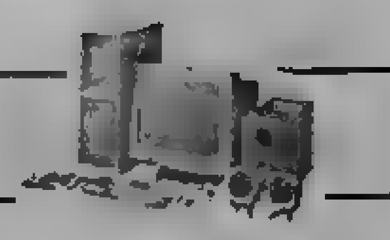

中战略方面在行事，当然不能让巫师和战士一起行动，因为他们之间无法互补，而能力互补在团队竞赛中是非常重要的。

接下来还有夺旗(Capture the Flag)、歼灭(Elimination)、王中王(King of the Realm)及旗球(Flag Ball)等模式。虽然这些游戏模式与第一人称射击游戏相比缺乏激烈性，但是其中增加了策略成分，特别是由于不同职业具有不同能力，玩起来还是颇富挑战性的。

在多人模式中，战士是新手最好的选择，因为他们行动迅速，力量强大，而且控制起来非常方便。随着对游戏的进一步了解，可以选择魔术师，使用弓箭类武器，召唤怪兽保护自己。当自己成为老鸟级选手的时候，可以考虑使用巫师，强大的魔法能力将带来真正的游戏乐趣。

游戏操作

《救世传说》的操作界面保留了一些传统风格，同时增加了新的内容。首先，玩家要在屏幕上移动角色的时候，只需简单地拖动鼠标指针到任何自己想要去的地方，然后点击右键。如果点击鼠标的地点距离自己距离很远，角色就会跑过去；如果距离



比较近，角色便径直走过(这一点与《网络创世纪》相同)。其次，每个职业都有不同的特殊能力，但是的使用方式相同。键盘上的[A]、[S]、[D]、[F]和[G]键对应不同的魔法和能力。玩家可以按照自己的意愿进行安排，例如将所有的基本杀伤魔法归为第一类，将所有的高级杀伤魔法归为另一类，将所有的移动和控制魔法归到第三类，依次类推。至于其它他经常需要使用的物品也能很容易在键盘上找到，按[X]键可以使用恢复药水；按[C]键可以使用魔法药水；按[Z]键使用解毒药水。另外按[V]键还可以在主要和次要武器之间进行切换，比如将短兵器换成弓箭类武器，可以节省时间，以免贻误战机。



画面音效

《救世传说》采用了2D图形引擎，象《网络创世纪》和《暗黑破坏神》一样，呈现在玩家面前的是精细的2D画面。游戏没有采用3D贴图来追求时尚，而是通过卷动的2D图形来表现各种画面，制作出来的魔法效果同样华丽惊人，令人叹为观止。游戏支持三种解析度，包括640×480、800×600、1024×768，因此游戏的背景画面精美程度自不用说。此外《救世传说》使用了TrueSight线性视角系统，能够将树木或房屋后面的东西隐藏起来，所以玩家在游戏当中一定要打起百倍精神，不要放过每一个角落。至于游戏的音效同样制作的相当出色，对应游戏情节营造了适当的氛围，同时配合高质量的画面，给玩家以身临其境的感受。

最后的话

《救世传说》是在模仿《暗黑破坏神》，但是并没有象其它模仿之作那样流于俗套。《救世传说》本身具有自己的迷人之处，它将游戏的深度和广度进行了扩展，而这一点正是其它克隆游戏所缺少的。因此《救世传说》带给玩家的是与众不同的单人及多人游戏体验，苦苦期盼精品游戏的玩家可不要错过哟。

编辑/游骑兵

英文名称：NOX
出品公司：Westwood/EA
国内发行：电子艺界
发行版本：2 CD / WIN9X、NT
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置：P200/32MB、声卡、8速光驱 300MB硬盘
推荐配置：–
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.2
官方网站：www.westwood.com

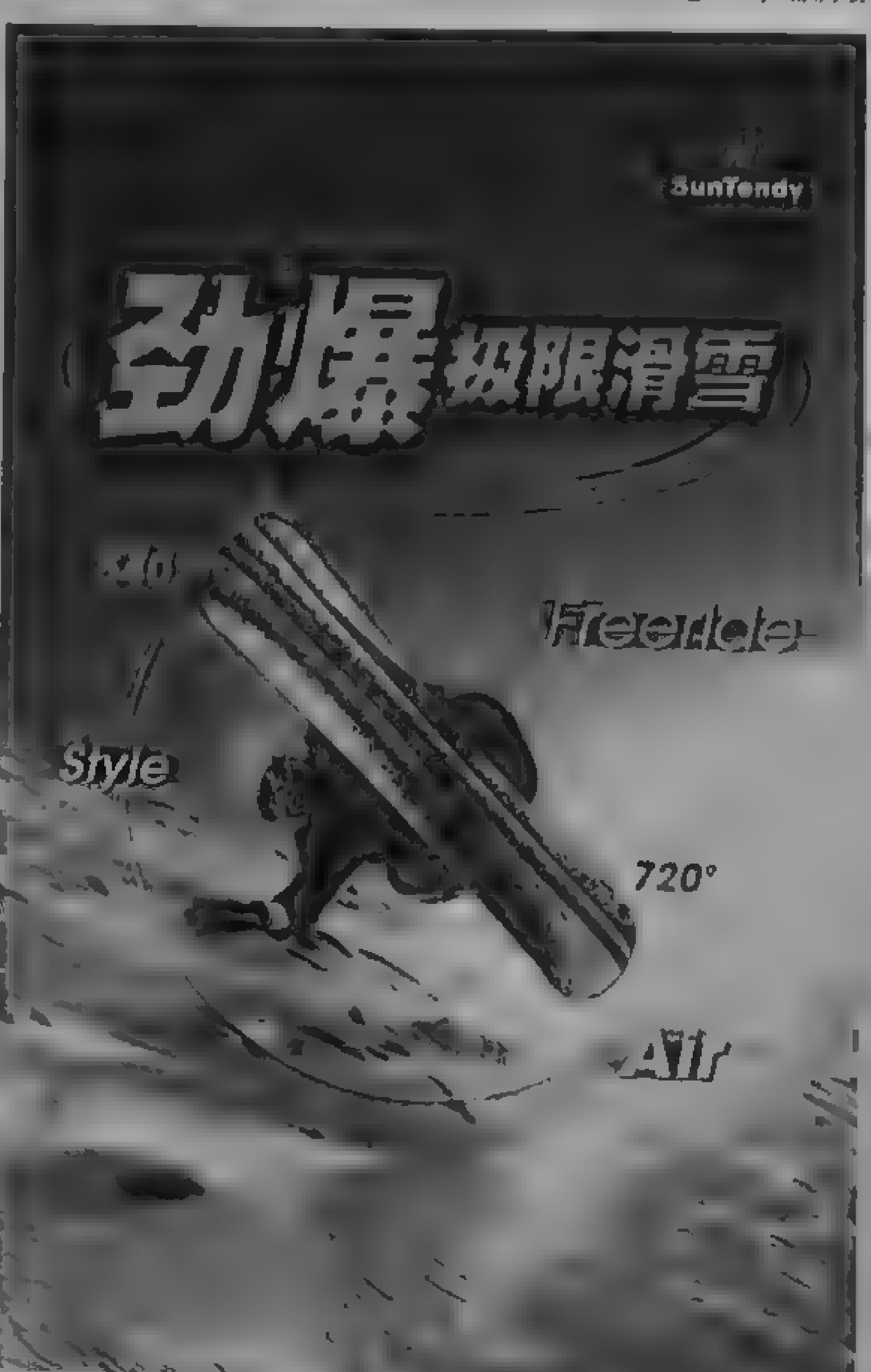
劲爆极限滑雪

[illegible]	99	99
音乐音效:	98	
操 控:	100	
创 意	100	
拟 真 度:	100	

■文/Survivor

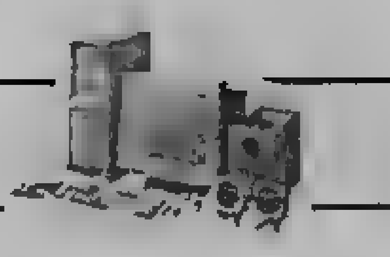
在我的硬盘上，有两类游戏存在的寿命最长，一类是那些有深度的游戏，如《铁路大亨Ⅱ》、《星际争霸》、《异域镇魂曲》(Planescape: Torment)等，玩这类游戏需要很多的时间去思考，因此我只能在没时间玩的日子里把他们一直放在硬盘上，待有时间的时候认认真真地玩。至于另一类则是那些对我而言不需要动脑子，而且随时都可以玩的游戏，如《雷神之锤Ⅲ》、《FIFA 足球 2000》、《摩托英豪Ⅱ》等，如果你并不追求那种寂寞无敌的境界，这些游戏则不仅可以在空闲的时候完完全全轻松你的大脑，还可以在茶余饭后的十几分钟里让你痛痛快快地爽一把，不但能够消除长时间工作的疲劳，还能让我在被老板发现之前重新回到工作中。《劲爆极限滑雪》就是这样一款游戏。

我第一次接触到这个游戏还是通过《春秋英雄传》附赠的试玩版，当时我的心里很清楚，如果仅仅是一个试玩版就能够把我吸引在电脑屏幕前长达6个小时，那么最好的办法就是赶紧找一个正式版，并把它一直放在我的硬盘上。现在我已经删除了硬盘上所有的赛车类游戏，因为《劲爆极限滑雪》不仅仅具备了我所钟爱的赛车类游戏独有的速度感，还让我体验到了许许多多无法用只言片语表达出来的兴奋和刺激。



给我印象最深的是这款游戏所能带来的乐趣。游戏的制作组 Housemarque 多年来一直致力于街机游戏的设计，因而他们把街机游戏刺激、兴奋、简捷等特点带入到这款 PC 游戏中。如果你追求那种风驰电掣般的速度感，那么游戏的速度赛将最大限度地满足你。不知你是否想象得到，在阿尔卑斯山脉那充满了急速下降、危险悬崖和突如其来的急转弯的狭窄雪道中翘首前行时，在丛林里那覆盖着薄冰的地面上穿过密布的树桩和黑洞洞的隧道时，在村镇中铺满着厚厚积雪的屋顶上掠过，滑上台阶边的扶手，把横在路边阻挡你前进的卡车远远地抛在后面时，那种无时无刻不洋溢在你身边的兴奋和刺激的感觉。

如果你不适应速度赛时的紧张心情，更向往一些轻松的、更具观赏性的比赛项目，那么空中花样赛和极限滑雪特有的半管赛将会把这项运动的全部魅力展现给你。当你从一个又陡又长的雪坡上急速滑下，掌握好时机利用最后的跳台，在飞跃那深不见底的悬崖的一瞬间，舒展自己的四肢，做出让人眼花缭乱的1080°旋转和各种不可思议的抓板动作（结合起来共有16大类具有国际命名的动作组合），用自己的身体语言去表现对大自然的热爱时，你会有什么感受？当你在半管赛道那类似切成了一半的大管道的底部，以钟摆似的运动方式前进，并利用管道两边的坡度跳跃到空中，吹着口哨做出各种花哨时髦的动作时，我相信你的热血一定在沸腾，你的运动神经一定在跳动。





现在，如果你开始怀疑这款游戏可能会和那些赛车游戏一样，需要半个键盘的键位才能控制好的话，请不要忘记街机的操作简单、上手容易同样是这款游戏的最大特点之一。事实上只需要4个方向键和3个控制键，你就可以做出你所能想象的全部特技滑雪动作。也正是因为这款游戏具备了 PS 上销量达 3000000 的 "Coolboarders" 系列的游戏性，和 N64 上销量达 1500000 的《1080°》的操控性，SEGA 公司才同意这款游戏与《Coolboarders 3》一起成为目前 DreamCast 上仅有的两款极限滑雪游戏之一。

游戏的乐趣只能在亲身玩过之后才能充分体会到，而游戏第一眼能让你感受到的则是它惊人的画面效果。虽然游戏需要 PⅡ233 和 3D 加速卡才能表现出那种漂亮的画面，但这种配置要求是完全值得的。游戏提供了包括白天、黄昏、夜晚和阴天在内的4种光影效果和包括晴天、雾天、雪天在内的3种天气效果。如果你没有在晴空万里下运动的习惯，那么在夕阳西下的黄昏和寂静的夜晚也是相当不错的选择。在这时，你感受到的将不仅仅是运动的喜悦，更多的则是对那些在夕阳时分朦胧的光晕下，或者是深夜里蓝色、白色、红色等各种灯火交织中，所能看到的独特、美丽的自然风景的惊叹。而这些完全是由电脑即时演算出来的光影效果。



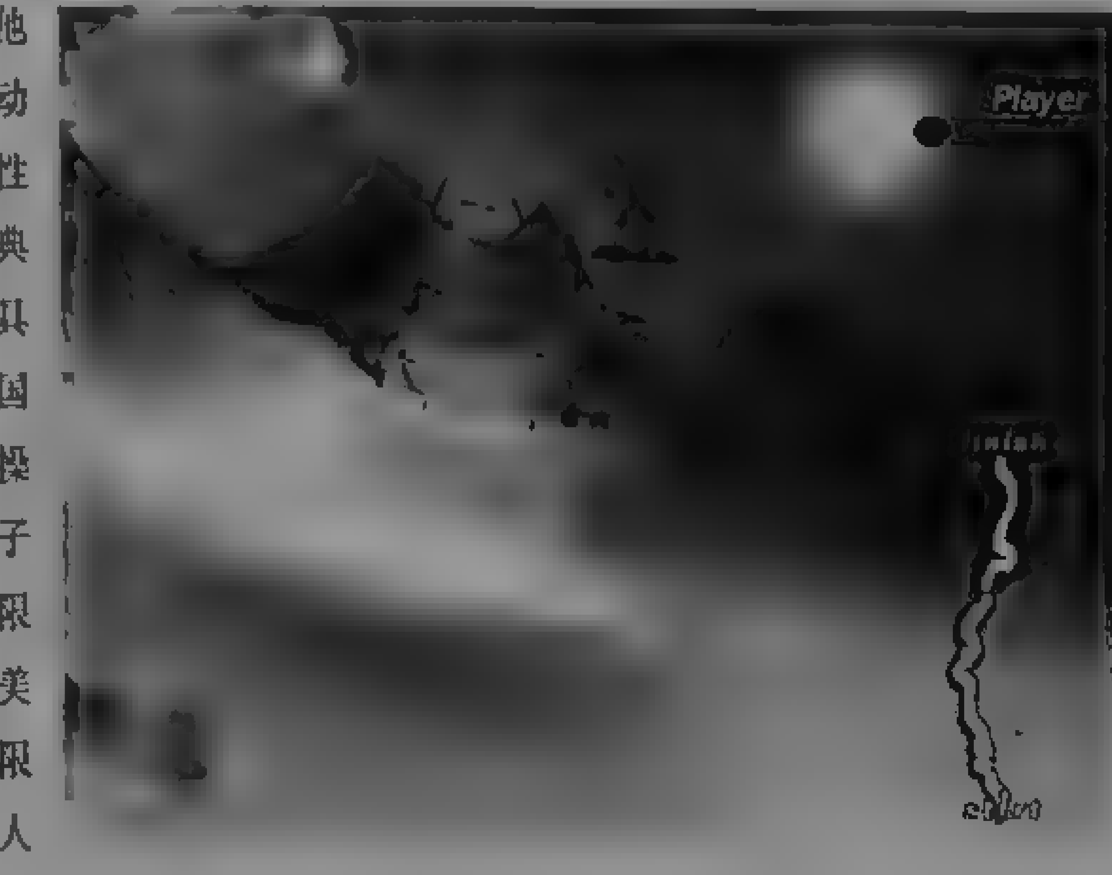
漂亮的效果需要以真实的画面为衬托，令人欣慰的是《劲爆极限滑雪》做到了这一点。每屏 400000 个多边形把游戏中的所有物体都表现得栩栩如生。不仅是所有的物体，包括滑雪板滑过后的滑痕和后面扬起的一层雪雾都清晰可见。而且游戏中所有可供选择的角色都采用了人物骨骼模型，如果你观察仔细，可以看到当他们滑行时，无论是蹲下、跳跃、转弯、还是作空中花样、甚至于不慎摔倒时，动作都十分和谐自然。说到这里，我想插着介绍一下游戏中可供选择的六个人物。他们当中有身体轻盈、动作灵活的日本女性 Akiko；技术一流的瑞典女性 Ulrika；下坡时具有魔鬼般速度的英国男子 Keith；曾经是体操运动员的法国男子 Vincent；同时爱好极限滑冰和极限滑雪的美国小孩 Mike；以及极限滑雪运动的元老级人物——德国的 Karl。由于他们的身高、体重和力量个不相同，擅长的技术也不尽相同，所以在进行不同的比赛时，适当的选取人物，再配合游戏提供的十余种在转弯、速度和弹性上完全不同的真正的国际名牌滑雪板，你就能获得意想不到的效果。

《劲爆极限滑雪》另外一个可圈可点的地方则是它的音效和音乐。首先说一说游戏的音效，大家都知道，物体在雪面上摩擦与冰面上摩擦所发出的声音是完全不同的，而且一般来说雪的形态还有两种，一种雪花大，堆积在地面十分松软；另一种状似小颗粒，落在地面如同粉尘一般。滑雪板在这些地面上滑行时发出的声音是完全不同的。而且即使在同样的地面，滑行速度的不同，发出的声音也不会相同。游戏中把这些



声音都真实地表现了出来，如果你是一名真正的高手，只需要听声音便可以知道自己的速度如何。

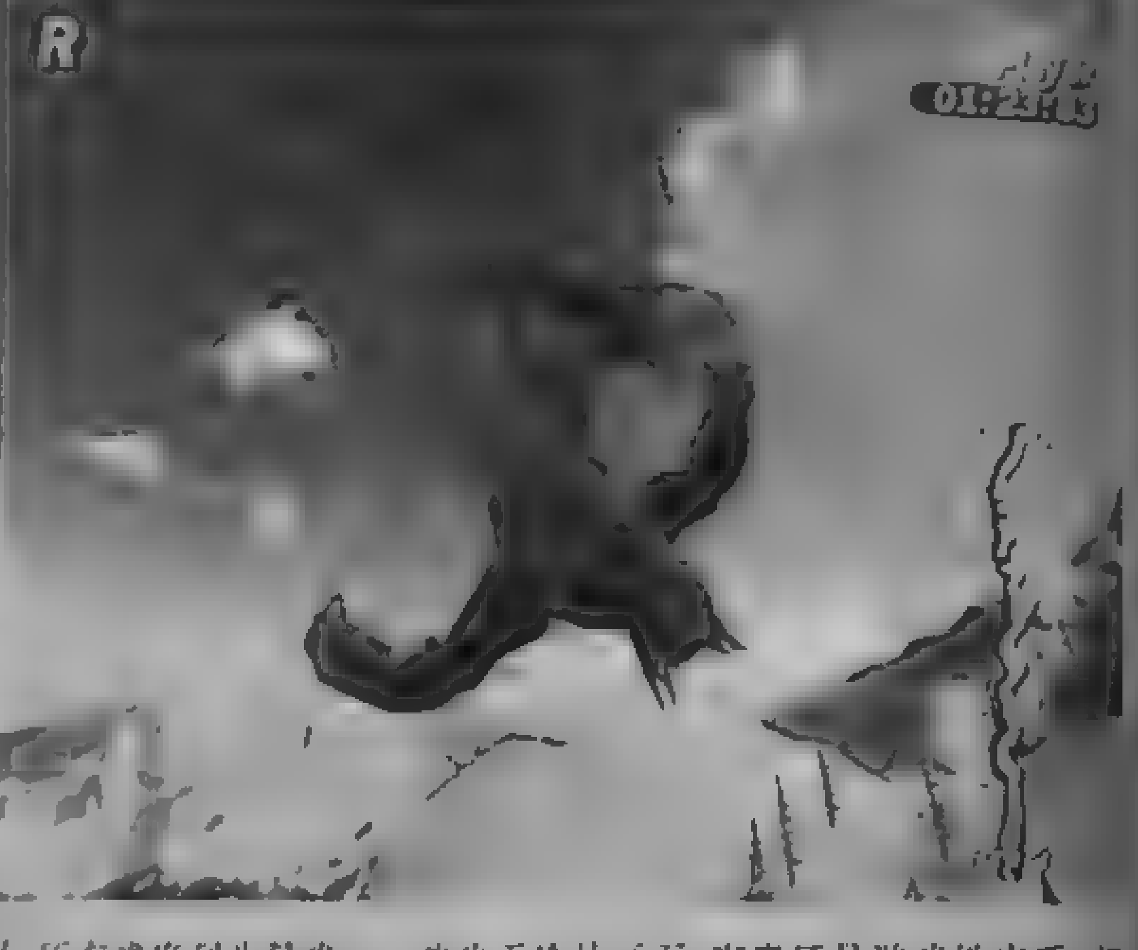
同真实的音效相对应的是更加出色的音乐，极限滑雪运动是一项年轻人的运动，





如果你经常看体育台的电视节目，就会发现所有这类运动的表演都配的是动感、刺激的音乐，《劲爆极限滑雪》同样如此。包括电子乐、说唱乐和非主流摇滚在内的多首节奏快、现代感强的音乐，将把这种刺激、激烈的运动气氛烘托至极至。

我还想说的是游戏的人工智能。同我熟悉的那些赛车类游戏完全不同，《劲爆极限滑雪》中的电脑对手聪明、有技术，但也会犯错，同时绝对不会作弊，那种1人遥遥领先，其他人故意同你纠缠在一起的情况是肯定看不到的。《劲爆极限滑雪》中每一条赛道都超过两英里长，滑雪场面积超过4000000平方米，与现实情况一样的是，游戏中每条赛道都有无数的路径可以通向终点，那些电脑对手都会选取各自喜爱的道路，分道扬镳。同样，你甚至可以从赛道的围栏外滑向终点，唯一的限制是必须滑行在地上有雪的地方。我在这可以告诉大家一个小秘密，如果你滑的时间长了，很可能会发现一些连电脑都不知道的捷径。



说了这么多，我才想起忘了提游戏提供的比赛模式。《劲爆极限滑雪》提供了包括街机模拟、锦标赛模式、表演赛模式和训练赛模式在内的4种游戏模式。在这里最重要的是锦标赛模式，因为只有在这里晋升到相当的水平，所有难度列为最难、但却是最好玩的赛道才会出现，当然要想让所有漂亮的滑雪板都出现的话，这也是唯一的方法

游戏的表演赛模式是专门进行空中花样赛和半管赛地方（当然在街机模式中也有）。这两种比赛都是要被评分的，其中空中花样赛要根据你跳跃的高度和所做出的花样动作的难度进行评分，笔者所得的最高分是18.98分，所做的动作是“1080°Double flick Frontside Slufty”，呵呵，目前尚未有人打破。

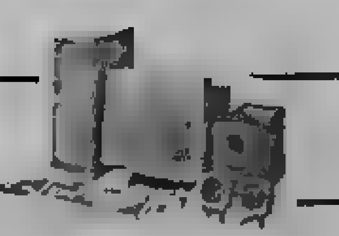
半管赛要相对复杂一些，评分的标准有4项，包括非转动部分得分、转动部分得分、跳跃高度分和技巧分，笔者这项比赛不甚擅长，得分么，就不说了。另外，该游戏支持最多8个人进行速度赛，这个么，目前笔者尚在“寂寞”中（唉，高手嘛……不好，哪儿来的烂西红柿，我闪……），如有兴趣，随时欢迎挑战！

总的来说，这款游戏无论从画面、声音还是游戏性来看，都是相当值得一玩的游戏。实际上，它也是目前PC上第一款，也是目前唯一的一款极限滑雪模拟游戏。如果你想体验一下什么是已经列入了冬季奥运会比赛项目的极限滑雪运动，那么这款游戏将是你最佳的选择。

编辑/游骑兵



英文名称：Supreme Snowboarding
出品公司：Infogrames
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：运动|SP|
最低配置：PⅡ233/64MB、声卡、4速光驱
推荐配置：PⅡ400/64MB，3D加速卡
3D加速卡：D3D/Glide/OpenGL/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.12



完全攻略指南——

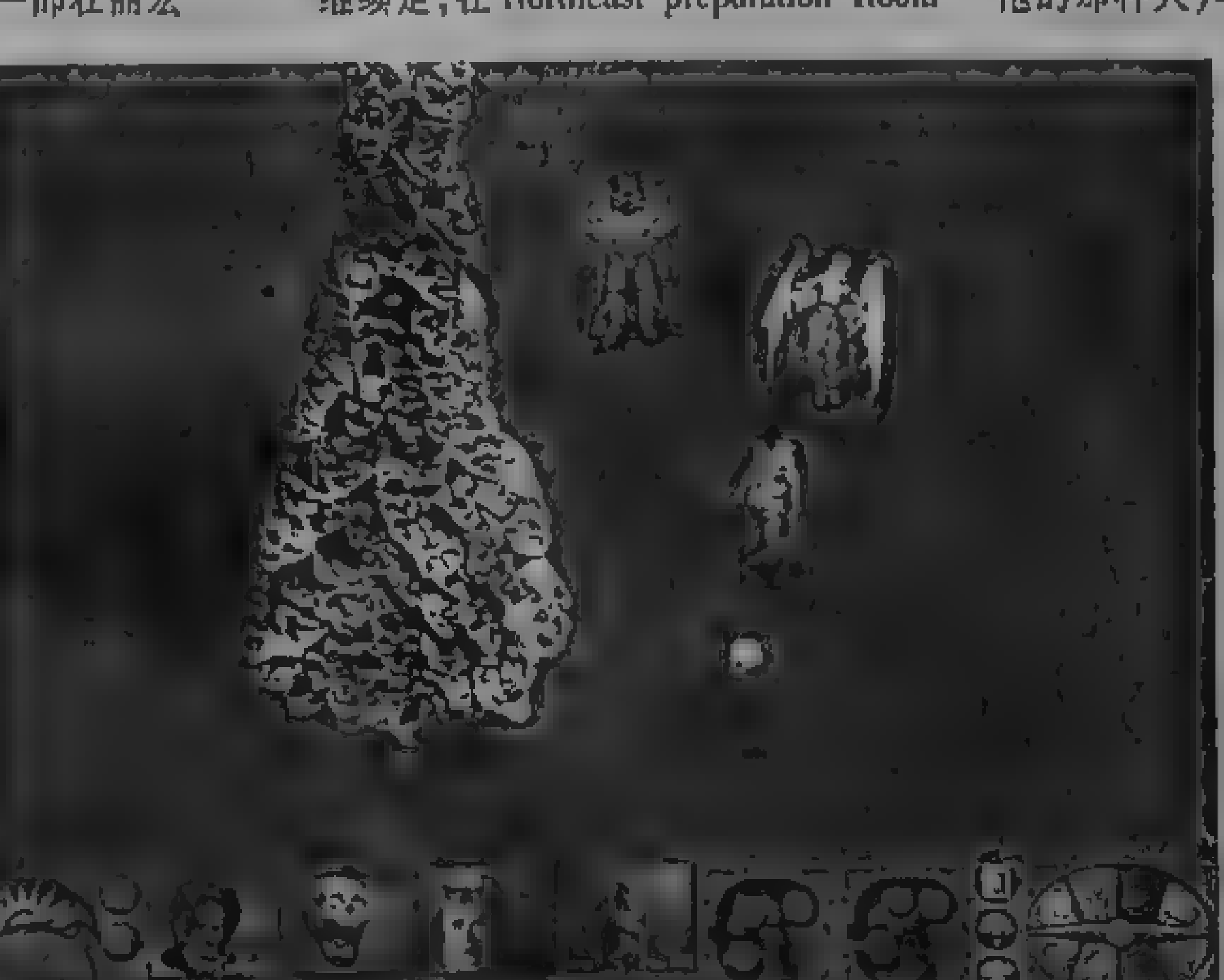
异域镇魂曲

■文/张京鹏

继《异尘余生Ⅱ》和《博德之门》之后，《异域镇魂曲》是InterPlay旗下黑岛小组的又一力作。同《博德之门》一样，它仍然是取材于龙与地下城系列的背景架构，但与前者相比，不论是人物设计还是游戏画面都更为精致漂亮。尤其是魔法画面，其气势之磅礴、构思之巧妙不禁令人叫绝。而更加值得称颂的则是这个游戏庞大的故事情节，一旦进入游戏，就如同打开了一部壮丽宏大的史诗，其故事情节环环相扣，事件发生层出不穷，吸引着你不断地去探索这个神秘的世界。总而言之，只要你是角色扮演类游戏的拥护者，那么这个游戏你绝对不能错过，因为这是一部可称得上顶级的RPG。好了，让我们开始这次异域的旅程吧。

当你醒来时，完全不知身在何处，甚至连自己是谁也想不起来。空旷的房间里有着一张张停放尸体的大床，一具浑身肌肉萎缩裸露的僵尸正摇摆着离开你，向屋子的另一个方向走去。正当你茫然不知所措的时候，从你的旁边飘过来一个骷髅脑袋开始絮絮叨叨。你得知他叫Morte，他会给你讲一些关于你的事情，并告诉你在这个世界生存所必需掌握的东西，换句话说就是这个游戏的一些基本操作。听完后在屋中的柜子里找到些物品，其中有一把解剖刀，装备上，杀死屋里的僵尸，从其中一个的身上找到这间屋子的钥匙。打开左上角的门出去，沿顺时针方向走，在第二间屋子你遇见了Dhall，和他交谈你将对自己的过去有一些了解。

继续走，在Northeast preparation Room（当你走过的地方，察看地图时，会有一些标志点在地图上，把鼠标点在标志上，会看到标示地的地名）有一个叫Ei－Vene的女人（把游戏设置中的Tooltip Delay选项开到最小，这样当你把鼠标指向NPC时，他们的头上会迅速闪出他们的名字，这点很重要），会让你帮她找Embalming Fluid（防腐剂，一种绿色瓶装物）和Neadle（缝纫针）。防腐剂可在下边一点的Southearst Preparation Room中拿到，找到这两样东西后，交给Ei－Vene，他会将你的HP永久加一点。



顺时针探索完这一层的屋子，有楼梯可上到第三层，随便找一个Dustman（穿长袍的那种人）与之对话，如果你的智商高可顺利地杀死他，或者找个落单的干掉他；拿到他的衣服后穿上，就可以随便行走而不会再有人来查问你。在屋中的柜子里可找到一把钥匙，带着它。再去到一层的大厅，在大厅的左边，你会碰到你的爱人的鬼魂，和她说话，你将对自己有更进一步的了解。在她身后上边一点有传送门，可送你离开这个地方。当然，你也可以与大堂的Seogo对话，让他打开大门送你出去，就是Sigil城了。

这个城市可分为5个部分，周围的4个Hive和在这之间的Alley of Dangerous Angles，为了便于叙述，我们把一开始我们所处的Hive称为Hive－1，按顺时针把其它3个Hive称为Hive－2、Hive－3和



Hive－4。以下段落前有＊号的，为主线任务或是比较重要的，没有＊号的是分支任务，完成可加经验值和获得物品。现在我们要做的是找出自己的死因，和你自己到底是谁。在 Hive－1 向你遇到的人打听一下，会获取一些信息。听说一个叫 Pharod 的人经常搬来些尸体，让我们先找他问问吧。

在 Hive－1，你会看到一个女人不停地跑来跑去，上前询问她，她说她叫 Ingress，她想离开这个城市回家，但这个城市是封闭的，她不能离开，请你帮助她。答应后到 Hive－2 的燃尸酒吧（Smoldering Corpse Bar）里，在那个大胡子 Ebb Creakknees 的下边有个隐身的人 Candrian，和他说 Ingress 的事，他说可以帮忙。回去 Hive－1 找 Ingress 告诉她，再回来找 Candrian 即可完成任务。

＊在 Hive 中你会看到一些飘浮在空中的 Dabus，他们拿着锤子到处修理损坏的地方。上前和他们说话，你发现完全听不懂他们的语言，得知在 Hive－2 的燃尸酒吧里有人懂得 Dabus 的语言，你来到这里，找到一个叫 Duk' kon 的人，说服他加入你的队伍，并向他学习语言。他可是个难得的帮手。

在 Hive－2 的燃尸酒吧里和老板说话，他希望你赶走在酒吧里的一个女人。到酒吧右下角，找到那个穿长袍的女人，给他些钱，她就会离开，回去老板处领赏。

在 Hive－4 有一家廉价旅馆（Flophouse），里边有一个叫 Nestor 的人想让你帮他找回他的叉子（Fork），答应后向旅馆老板 Arlo 打听 Nestor 的事，Arlo 说他不希望 Nestor 再在他的旅馆住下去了，希望你能赶他走，答应后走出旅馆。在旅馆上方，找到一个穿盔甲的叫 One－eur 的人，“劝说”他交出叉子。之后回到廉价旅馆把叉子还给 Nestor 后，他会离开这里，再去向老板 Arlo 复命即可。

在 Hive－4 的廉价旅馆左下方，有 3 只死去的 Lim－Lim 的地方，有个男子会交给你一个盒子（Box），打开盒子会出现一只 Lemure，杀死它可以得到一块 Moridor' ，Ruby

在 Hive－4 的廉价旅馆右上方，有个叫 Porphiron 的人要你帮他找回丢失的项链（Necklace），来到 Hive－2 的燃尸酒吧左上方，找站在那里手持武器的红衣服光头 Hivethug 向他说谎，从他手里骗回项链。也可杀了他后拿回项链，但加的经验较少。把项链还给 Porphiron 后，可向他请教各种武器的使用技巧，来提高自身能力，如果你已转职为魔法师，也可找他帮你转回战士。

＊在 Hive－4 的左上角，可离开 Hive 到达拾荒人广场（Ragpicker's Square）。在 the midwife's hut（有楼梯的那间屋子）中找到一个老太婆 Old Mebbeth，她说可以教你些魔法，但先得帮她做几件事，头一件是去集市（Market）找一些草药（Herbs），她给了你一个样本。到 Hive－3 的集市去，这里有好几个商人（Hive Merchant）在这里卖一些武器和用品，这个学魔法的任务基本上和他们都有关系。找那个胖子商人买草药，他说没有了，让你去找个花匠（Gardener）问问。回去向 Old Mebbeth 说明情况，她告诉你花匠就在 Hive 的某个地方。到 Hive－2 去，在 Painted Door to Tenement of Thugs 左边的大门口找到花匠 Mourns－for－Trees，和他对话，请他答应为 Old Mebbeth 种植草药。回去向 Old Mebbeth 交差，她又给你了第 2 个任务，去集市找 Giscorl，拿取一块 cloth－seller，到 Hive－3 的集市，找 Giscorl（穿红衣服的那个商人）拿到 Mebbeth' s Wash 后回去交给 Old Mebbeth。她又要你去找一些墨水（inks），用来写完她的烹调书，并告诉你商人 Kossan－Jai 那里有。到集市找到 Kossan－Jai，她说她不卖墨水，她是个卖鱼的，她建议你去找 Meir' am。在屏幕的右下方找到她，一个老太太，她说她没有容器盛墨水，如果你想要，就去找一个杯子来。你想也许从商人那儿能买到，回到集市在那个穿红衣服的女商人那里买到一只 Battered tankard，再去找 Meir' am，她会给你盛满一杯墨水，回去 Old Mebbeth 那里，你就可以转职为魔法师了，她还会送你 3 个魔法卷轴和一个 amberearring（防御力加 2，多两个一级魔法格）。

在拾荒人广场正对着 the midwife' s hut 下边的屋中，一个魔法师想要一颗红宝石，把从 Box 中杀死那只 Lemure 后得到的宝石 Moridor' s Ruby 给他，可换取些经验。

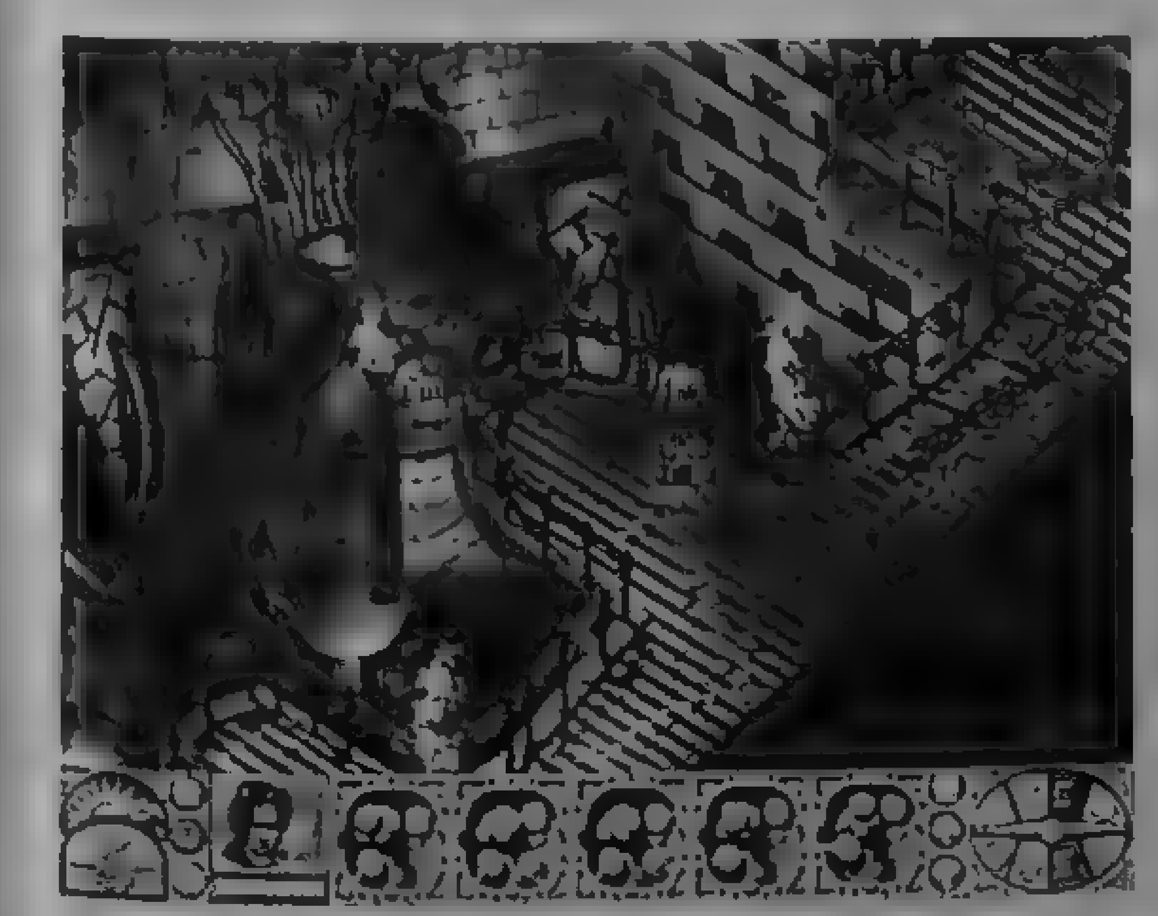
在拾荒人广场有个叫 Nodd 的人要你帮他找他的姐姐 Amarysse。在 Hive－2 的燃尸酒吧下边，那个穿紫色衣服的妓女就是。当你告诉她 Nodd 在找她时，她很激动，并给你 100 元钱，让你去交给她弟弟。回去 Nodd 处，善意地欺骗他说，他的姐姐 Amarysse 正在给别人做雇员，并把那 100 元给他，Nodd 非常感谢你的帮助。当然你也可以告诉他他姐姐的真实职业，并私吞那 100 元，只要你的良心过得去。

在拾荒人广场的 sharegrave' s kip 门口的 Ratbone 可以帮助你转职为小偷。

在 Hive－3 集市的旁边有个叫 Craddock 的人要你帮他传口信给 Sender，在 Hive－1 的 Gathering Dust Bar 上方找到 Sender，对话即可。返回集市找 Craddock，他又要你帮他找到 Jhelai，并让你转告他回集市一趟。在 Hive－2 的燃尸酒吧门口找到 Jhelai，他让你告诉他的前老板 Craddock，他不会再为他做任何事情了。回集市复命，Craddock 扬言要对付 Jhelai，你可去提醒 Jhelai 小心。

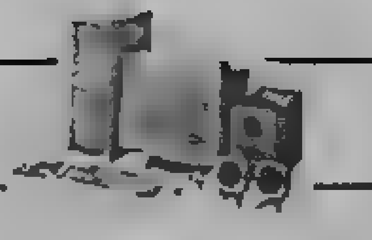
在 Hive－3 的 Brasken's Kip 下边一点的民房前有一个自称 Crier of ES－Annon 的人要你帮他在墓碑（tombstone）上留名。返回 Hive－1 的 Dustman Monument 找 Death－of－Names，向他说 ES－Annon 的名字后回去交差吧。

来到四个 Hive 中间的 Alley of Dangerous Angles，这里似乎很乱，刚到这里，居然就有人向我收取保护费。打听后了解到，在这个区域有三方面的势力，分别是 Krystall 和 William 的帮派以及杀手 Black－rose。三方均希望你能够帮助他们铲除其余两人，你可以选择一方帮助，但帮助 William 和 Blackrose 后，他们会杀你灭口，你可以帮助 Krystall 消灭另两方，来使这一地区的治安相对稳定下来。



在 Alley of Dangerous Angles 的 Burnt Building 有个叫 Rack 的低智商者，希望你帮他找金、银、铜三枚戒指。分别在此地的三间 Tent 中找到这三枚戒指后给他，他会交给屋中的魔法师们，魔法师们施法召唤出了 Rack 的宠物 Lim－Lim，Lim－Lim 会将这几个魔法师全杀掉（这么厉害！），你去他们身上拴东西吧。

＊在拾荒人广场最左边，通过传送门可进入 Trash Warrens。杀死一些挡路的人，在最右下边有一群看守守卫着进入地下村庄的入口，夸赞守卫的头目 Bish 几句，他会放你通行。打开后边的地窖盖子，就可以进入地下村庄（Buried Village）。向右走，进入那个门口有两个守卫的屋子，屋中那个柱着拐杖的老头就是 Pharod。你上前说明来意，他说如果你想知道就必须帮他找到一个青铜球（Bronze Sphere）。出来后可在右边一位老妇人的家中找回你的内脏。在 Pharod 左边屋子中，和主人说是 Pharod 让你来的，就可以和他买卖些物品，向他打听工作他会让你去 Gris 身上弄些迷药来给他。出门后有个拾荒人会让你帮他找回他遗失的幸运飞刀，这些都可在我们接下来要去的地方找到。在屏幕右下角，向看守人说是 Pharod 的意思，他会打开铁门让我们进入更深层的地下，在这里有两个敌对的国度，分别是死亡之国和老鼠的王国。在下边一点的墙上，石像 Glyve 让你帮他找水瓶（Flask），但他不知道哪儿有，他建议你去找一个叫 Chad 的人问一下。在去往死亡之国（Dead Nations Catacombs）的门口地上，找到尸体 Chad，他让你先去杀几只 Vargouilles，以免它们来破坏他的身体，去随便杀死几只像蝙蝠一样的 Vargouilles，回来交差，Chad 告诉你石像 Glyve 要找的水瓶在 Drowned Nations 里边。进入死亡之国（Dead Nations Catacombs），这里是尸体们的世界，你进来后被 Hargrimm the Bleak 软禁了，他不许你再离开这里。同时他还介绍 Dustman 的 Seogo 给你认识，奇怪，Seogo 怎么会在这里，你产生了疑惑。在下边一点的死尸 Doubtful Skeleton，他想要真的死亡



或者重获生命，你知道后去告诉Seogo，他就会去开导Doubtful Skeleton，趁此机会打开Seogo屋中的金属板，发现Seogo日记里的秘密，原来他是鼠国派来的奸细假扮的Seogo。等他回来后质问他，他会显出原形，杀死他后拿取Seogo的头颅，去向Hargrimm the Bleak报告，并用日记来证明你发现的一切。在这里你打听到这里的领导者叫沉默之王(Silent King)，然而Hargrimm the Bleak不准你去见他。国王宫殿又守护森严，你只好去下边点的屋子找Stule Mary，他帮你在他的身后打开了一道直通王宫的传送门，进去后才发现事情的真相。原来沉默之王早已死去多日，Hargrimm the Bleak怕引起混乱，没有把此事向臣民公开。此时Stule Mary也进到宫殿中，在协商后Hargrimm the Bleak同意你离开这里。从下边的门来到Drowned Nations，在最右下角一具collector的尸体上终于找到青铜球，在附近还可以找到石像Glyve要的decanter of endless water(这也是救出燃尸酒吧中跳舞的火人Ignus所需的道具)。在下边有个门，是通往墓穴(Tomb)的，此处只有你一人可以进入，周围的墓室里分别有些东西拿，在中间的墓室四壁上有文字是你需要看的，每个墓室都有标志，出不去时，站在标志上会有雷劈死你，就可在门口重生了。



*从墓穴出来，带上你的同伴，去找一趟石像Glyve完成任务后，原路返回到地下村庄，把青铜球给Pharod，他说是他的女儿发现了你的尸体。这时他的女儿走了进来，原来是在Hive－1见过的那个长尾巴的女孩Annah，她会加入你的队伍并带你去找到你尸体的地方。来到位于Hive－2的Tenemend of Thugs，让Annah去打开那扇门后，进入这间大屋子，(此时有一段过场动画，一群Showdown杀死了Pharod。)在一层左下角发现一扇上锁的门，上三楼杀死一个魔法师取得钥匙后可打开此门，杀死里边的一群强盗从他们头目身上搜出两把钥匙：small red key和tenement storeroom key。顺便走上边的门救一个女人可得一些经验，如果此时身上没带撬棍，别忘了在楼梯附近的箱子中找一把。向下来到Alley of Lingering Sighs，进入最下边的一个门，发现一个会说话的石脸，他让你去赶走外面那个Dabus。回到Alley of Lingering Sighs在一间屋中发现一具Dabus的尸体，从尸体上捡起一把锤子，出门和外边的一个Dabus对话(或直接杀死他)后再去找石脸，他又让你去修位于Alley of Lingering Sighs东西两侧损坏的区域，拿着撬棍和锤子走到损坏区域时会有对话框出现，选择修理就行，再去找石脸，他会送你去Lower ward.

*来到Lower ward，在你与人对话的时候，你的同伴Morte被两只鼠人劫走了。向下追去，进入Awrecked House，里边有楼梯可下到Bones of the Night，在这里的一排收藏头骨的架子上，你看到了可怜的Morte，他成了别人的收藏品。正在这时Lothar出现了，他表示如果你能找一个更大的头骨，他就会放了Morte，此时可以把在死亡之国杀死Seogo得到的头颅给他。Morte终于恢复了自由，你向Lothar询问关于你的事情，他言词中提到了Night hug Ravel。看来我们下一个要找的人就是Ravel了.

在Lower ward的Coffin Maker's Shop里，与Hamrys对话，他说他的父亲生前是个出色的石匠，他们开了这家小店，父亲死后由于经营不善，Hamrys把父亲留下的一份Tomb Plans当给了warehouse的主人，他现在想求你帮他要回那份Tomb Plans。来到warehouse，向那儿飘浮的石脸Vault要回Tomb Plans后回去找Hamrys就可以了。

在Lower ward的Coffin Maker's Shop里，有个叫Dimtree的人应该已经死去，但被魔法师Sebastion施法变成了活死人，他很痛苦，希望真的死去。找到Sebastion(在屏幕左上边那个吊桥上)他会教你怎样超度Dimtree，学会后就去解除Dimtree的痛苦吧。在你向Sebastion学习时，他说希望杀死想闯入Siege Tower的Grosuk。答应后来到右上角的Siege Tower附近，找到龙人Grosuk，向他问些事情后把他杀死，(如果不杀他，而告诉他是Sebastion让你来杀他的，他会去杀死Sebastion。)回去Sebastion那儿，为了酬谢你，他施法提高了你的领导能力。

*在Market Place(交易市场)里，你可买到不少好东西。向这里一个叫Lazlo的年轻人打听Siege Tower的事，他会告诉你怎么进入那里。到刚才你杀死龙人Grosuk的附近，接近那个吊桥时，会出现传送门，可进入Siege Tower，在里边你看到了被囚禁的巨大铁人Coaxmetal。在获取一些重要信息后，他给了你一把对于你来说至关重要的blade of the immortal。你还可以从他这买到些武器。

在奴隶贩卖台上，女奴Trist希望你能找到她的loan documents，以使她重获自由。向下走，在交易市场(Market Place)的门口找到穿蓝色衣服的Byron Pikit，他建议你去找Corvus。进入交易市场，向门口站岗的警卫Corvus问关于女奴Trist的事，他会先让你帮他传个口信给那边那个走来走去的女人Karina，原来他一直暗恋着那个女人。在他们之间来回传几次话后，Corvus告诉你Trist的事也许和小偷Lenny有关。Lenny在交易市场门外右边一点的地方游荡，找到他，向他要Trist的loan documents，他说存在了warehouse里，并告诉了你密码。继续跟他说话，会得到一把不错的武器funch daggers of iar'anun。去到warehouse，向店主要回loan documents，到奴隶贩卖台上和站在女奴Trist身前的奴隶主Deran谈话后，Trist获得了自由。

*离开Lower ward，去下边的Clerk's ward，进入右边的集会中心(Civic Festhall)，和门口的Splinter对话，你可以加入他们的组织，从而获取一些只有会员才有的权利。接着向他打听Ravel的事情，他会送你到Private sensorium。和此处的魔法师Quell对话，了解一些重要情报，在右下的感应室触摸水晶，会听到Ravel的声音，她说如果想去她那里就必须找到门和开门的钥匙，开门的钥匙就是她自己的一部分。再去上边的感应室会听到你的爱人Deionarra的声音，从他那里又了解到些关于你们的事。从楼梯下去，到一层最右边的dormitories，找服务员要休息室的钥匙后，可进入休息室，拿取些重要物品。

在Clerk's ward的制衣店(Tailor)前有个叫Malmaner的人想让你从制衣店里帮他搞到一件Dustman的服装，进去后向老板买到给他，他又想要一件Godsman的服装，再去向老板要后给他就行了。在制衣店里你还可买到Annah能穿的衣服。

*在Clerk's ward，进去位于这里中间的妓院(the Brothel)，和站在门口的长翅膀的女人Fall－from－Grace说话，并和这里的所有她的学生对话后，Fall－from－Grace可加入队伍。在这里的Vivian要你帮她找回丢失的Personal scent。进入左边的屋子，向Nenny Nine－Eyes打听，她说看见有一天晚上，Marissa曾从Vivian的屋中出来。去黑灯的屋中找Marissa，她说不是她拿的，她也丢了一条Crimson Veil，向其他人问一下，在最左边屋里的柜子中找到Armoire，原来是她偷的，拿回物品还给她们。Dolora要你帮她找回心型钥匙(Keys to her heart)，去集会中心找里边的胖子Jumble Murdersense，他会对你施加诅咒，在集会中心的大门外找到魔法师Salabesh the Onyx，他会教你一种反诅咒的方法，再回去找胖子Jumble Murdersense，他给你解除了诅咒并告诉你要找回心型钥匙得去找Merriman。在右边的走廊里找到Merriman，他说他深爱着Dolora，拿心型钥匙是为了思念她，如果你想拿走钥匙，就去找一种能让人失去记忆的药水来。到Clerk's war右下角的珍奇品商店(Curiosity Shoppe)找店主买一个杯子，再到美术品古董展示馆(Art and Curio Galleria)找会讲故事的老太太了解些典故，到左边那幅绘有山水的画旁触摸一下，盛满"失意水"回去给Merriman就能得到心型钥匙。把它还给Dolora，她会告诉你Ecco和你要找的Ravel有关系。去找Ecco，她是个哑巴，为了得到信息，你决定帮她恢复声音。去珍奇品商店找店主买一个Fiend's Tongue，(店主这里有很多物品，都很有用，最好全买下来，如果没钱，可以存个盘让Annah去偷。)顺便让店主帮你鉴定一下从死亡之国得到的水瓶(Decanter of Endless Water)，只有她能鉴定此物品。回到妓院，把Fiend's Tongue给Ecco，她恢复了声音，并告诉你Kesai－serris是Ravel的女儿。去找她，她很惊奇你是从哪里得到的消息，但她似乎不想就此事与你深谈，现在要做的就是设法证明Kesai－serris是Ravel的女儿。到右边点的屋中找Juliette，她让你去找一个叫Montague的人，并让你问他，他会不会为了她而和你决斗，集会中心大厅上方的屋中找到穿红色衣服的Montague，得到回答后回去妓院告诉Juliette，再问她Kesai－serris的事，她告诉你Kesai－serris和Kimasxi有血缘关系。去右边屋中找Kimasxi，她告诉你她可以算是Kesai－serris的半个姐姐，再去找Kesai－serris，她终于承认了，拿一块手帕(屋里柜子中有)让她滴一滴血在上边，这就是Ravel所说的钥匙了。

(未完待续)

编辑/游骑兵

最终幻想Ⅷ攻略流程

文/Chenlike

人物篇

斯考尔(Sqall)

本作的主人公，有着极其孤僻的性格，不愿同别人说话。典型的职业军人，受训于巴拉姆学院(Balamb Garden)，与女主人公莉诺雅(Rinoa)命运中的邂逅成了他一生中的转折点。

莉诺雅(Rinoa)

加尔巴迪亚国最高军事统帅卡威将军的女儿，同时也是反政府组织“森林猫头鹰”的首领。具有双重身份的她，从小就有一颗自由的心，她痛恨德林的独裁，不能忍受父亲的助纣为虐，毅然投身革命。作为故事的女主人公，她有着漂亮的外表和善良的心，但她的笨手笨脚经常给别人带来麻烦。

西弗(Seifer)

可把此人当作反面主角，狂傲不驯，自尊心强。仗着他是学院的风纪委员，随随便便地把奎斯提斯记入了违纪名单（理由是没有注意他的自傲)。他从小就暗恋魔女，梦想成为魔女的骑士，也就是这个执着的梦想，使他后来的行为接近于疯狂。所幸当魔女从世界上消失后，他又和风神、雷神一起恢复了平静的生活，而这段经历使他失去的只不过是巴拉姆学院风纪委员会委员的头衔。

奎斯提斯(Quistis)

有着光辉的历史，10岁进入GARDEN学习，15岁成为SEED，17岁取得教官执照，有着优秀的战斗素质。但因得罪了西弗而失去了教官的职位，任期不满一年(倒霉的孩子)。有暗恋斯考尔的嫌疑。

赛尔菲(Selphie)

一个体力无限的小姑娘。她是从拖拉比亚学院来的转校生，第一天就是因为迟到而和斯考尔撞个正着。她是天生的乐天派，说话办事都是不用脑子的.

赛尔(Zell)

他有一个梦想，就是成为想“爷爷”那样的战士，但爷爷并非他的爷爷。其实他和斯考尔、西弗、奎斯提斯、赛菲尔、阿威恩一样都是孤儿，被善良的伊迪娅一家收养，想一家人一样生活在海边灯塔旁的破旧孤儿院里，但由于使用GF的副作用，使斯考尔等人失去了儿时的记忆。当儿时的记忆被唤醒时，小伙伴们又宿命般地集合到一起，一切就象伊迪娅所预言的那样：善良的伊迪娅变成了魔女，GARDEN培养出了SEED，SEED打倒魔女……

阿威恩(Irvine)

阿威恩受训于加尔巴迪亚学院，他不是SEED，但有着SEED的能力，他是一位出色的狙击手。他有着快乐的外表，但这并不能掩饰住他心中的忧愁。在小伙伴中只有他没使用过GF，因此他对一切都非常清楚，也就是说当他的枪要瞄准对他有着养育之恩的伊迪娅时，使他颤抖的并非什么历史、世界、战争。

拉格那(Laguna)

如果要充分理解FF8，就不能不把游戏的影子主人公——拉格那的一生拿出来作一翻说明。

起初，拉格那只是一名普通加尔巴迪亚的下级军官，参加过对艾斯塔的战争，在任务之余，他一定会去德林市饭店的酒吧去倾听心上人朱丽娅的钢琴独奏，直到有一天他们互相敞开心扉，但拉格那却在之后的侦察任务中受了重伤，此后他在温布尔小镇养伤一养就是半年，而他也被军方列入了失踪人员名单。这期间，朱丽娅虽然一直等着拉格那的归来，但最终也没能抵抗住同为军人的卡威的追求。而拉格那却在温布尔获得了一份新的感情，从战友奇洛斯那得知朱丽娅已结婚后，他便和一直照顾他的玲订了婚，再加上玲的养女艾露欧娜，3个人本来可以很幸福地生活下去，但不安于现状拉格那却开始了新的挑战——当上了廷帕杂志的特约记者。但不幸的事情也正好在这期间发生了：艾露欧娜由于与生俱来的超能力而被艾斯塔抓走了。拉格那为救回艾露欧娜，同奇洛斯和沃德一起潜入艾斯塔，三人很快被抓并被征为苦役。在做苦役期间，拉格那同艾斯塔国的反政府组织搭上了钩。在他们的协助下，拉格那不仅救出了艾露欧娜，还投身到了艾斯塔国内反对魔女阿戴尔统治的斗争中。在奥戴恩博士的技术支持下，拉格那用计策封印了魔女阿戴尔。但旧政权的覆灭与新政权的分配同样是一件麻烦事，用拉格那自己





的话说就是：“不得不用嘴吧把他们一一摆平。”在这场论战中取得胜利的拉格那众望所归地当上了艾斯塔的新统领。其后，他便在这个位子上一直忙碌了接近20年。

因为忙于艾斯塔的国内事物，拉格那只有委托他人把刚刚获救的养女送回温布尔，但艾露欧娜被送回不久就被怪兽抓走，每人依靠的玲只好自己去救艾露欧娜。虽然艾露欧娜被救回，但玲也因此受了致命伤，她抱着刚刚出世的斯考尔静静地死去。在玲临终前拉格那也没能见他一面。

《最终幻想Ⅷ》是去年SQUARE公司在PS游戏机上的大作，现在又登陆PC了，不能不说是PC玩家的福气，但里面的英文对白看不懂却是一个难题，在这里我为大家奉上一份礼物，希望对英文不过关的RPG迷能有一点帮助。但由于篇幅所限，只能介绍一些简明的流程，游戏中细腻的情节还希望大家在游戏中体会。

下课后，先不要走，调查自己课桌上的终端机可得到两只GF，并学会在战斗中使用GF和魔法等指令。在学院正门与奎斯提丝汇合后，前往学院东南方的炎之洞，在洞的最深处打倒BOSS并使其成为GF。

回宿舍换上SEED制服，再去正厅准备参加下午的SEED毕业考试。

听校长和教官训话后，乘车去巴拉姆镇的码头，上船后是固定剧情。登陆后先前往中央广场，听西弗发一顿牢骚后继续前进。登上电波塔，打倒BOSS(可抽取GF一只)。撤退时有打倒蜘蛛和尽量少遇蜘蛛两种选择。

回学院后，先去图书馆门口，再到二楼走廊集合，SEED名单公布后与学院长交谈得到战斗统计表。

回宿舍换上礼服后与赛尔菲交谈后即来到舞会，固定剧情发生后回宿舍换上便装，再到训练设施门口与奎斯提丝汇合，进入训练设施深处的秘密场所（记录点旁的发光入口)。离开时救下艾尔欧娜，之后回宿舍休息(桌上有月刊)。

在正门接受任务后与学院长交谈可得到魔灯，使用后出现GF，打倒他即可装备。

从巴拉姆乘火车前往廷帕，在火车中走人包厢后，情节转到拉格那一方。顺着路走，上车后自动来到德林市。去饭店表白，朱丽娅离开后，上楼同老板娘交谈，选(Which is Julia's room)。

斯考尔醒来后在廷帕下车，在与接头人交谈时选(But awls are still around)，然后是一段固定情节。作战会议后开始劫持总统的行动。(莉诺雅床上有月刊)。行动成功后，进人总统车厢，与假总统发生战斗。

为追击总统又来到廷帕。在酒巴前打倒士兵会得到卡片，把卡片交给堵在酒巴后门的醉汉，他就会让开路。然后直奔电视台，在大屏幕前发生固定情节。

在杂志社旁边的民房避过风头。出门遇到佐恩（莉诺雅的助手之一)；在前往车站的路上又遇上华兹（莉诺雅的另一个助手)，从他手中得到车票后乘上开往G学院(加尔巴迪亚学院)的车。

下车后穿过峡谷间的森林，情节又转到拉格那一方。一路打至断崖，再解决几批敌人即可。

斯考尔醒来后，一行人来到G学院，在二楼接待室发生固定情节后，斯考尔独自一人离开。来到大门接受新任务并有新队员加人。

在离G学院不远的车站上车前往加尔巴迪亚的首都德林市。前往卡威官邸，与门口警卫对话后去德林市东北的无名帝王陵（在半岛的尖端)，调查放置在门口的武器上的号码(号码是随机的)。此外在解开其中的谜题后，还可得到GF。告诉警卫正确的号码后即可进入卡威官邸。卡威上校将会详细地布置暗杀魔女的计划。

行动开始，斯考尔来到总统官邸前，奎斯提丝却从凯旋门回到卡威官邸。同时莉诺雅擅自利用卡车爬进官邸（下水道中有月刊)想独自刺杀魔女。

奎斯提丝先调查杯子，再调查石像即可打开暗道。

斯考尔也潜人官邸，打倒怪兽后救出莉诺雅(可抽取GF)，再从地板的盖子处进入大时钟的内部，调查来福枪后发生固定情节。

奎斯提斯从下水道来到凯旋门的顶部。(从下水道出来继续往上爬)在窗口看到魔女的花车经过，按下按纽，此后是固定情节及BOSS战。

(DISC 1 OVER)

情节转到拉格那一方，与小女孩交谈后来到隔壁的酒吧，遇到老友奇洛斯，之后两人一起巡逻到村口，再折回酒吧交谈，最后回房休息即可。

蒙巴再挨打的时候选（I' ll stop them)，在斯考尔被狱长拷打时选（just let me die)。

把狱警骗人牢房后，赛尔独自上楼夺取武器，回牢房打倒两名士兵再同蒙巴一起到顶楼救助斯考尔。

由斯考尔带队下到一层，听到枪声后再折回向上走，碰到阿威恩后分两组，阿威恩向下走，斯考尔则向顶层前进，打败挡道的敌人后向对面跑，当建筑开始下陷时，要让斯考尔迅速向右摆动。

脱险后，分战两组，赛尔菲带队潜人导弹基地，斯考尔则赶回巴拉拇学院。

进人导弹基地，调查两扇门中间即可进人，在之后的选项中一定不要选带有(Let's fight)的选项。再完成帮助士兵推导弹的任务后，也一定不要忘了将命中误差

调至最大，然后 UPDATE。到控制室，打倒军官，关闭导弹发射装置，再启动自爆装置后即可从右边的门逃出，门外有一 BOSS

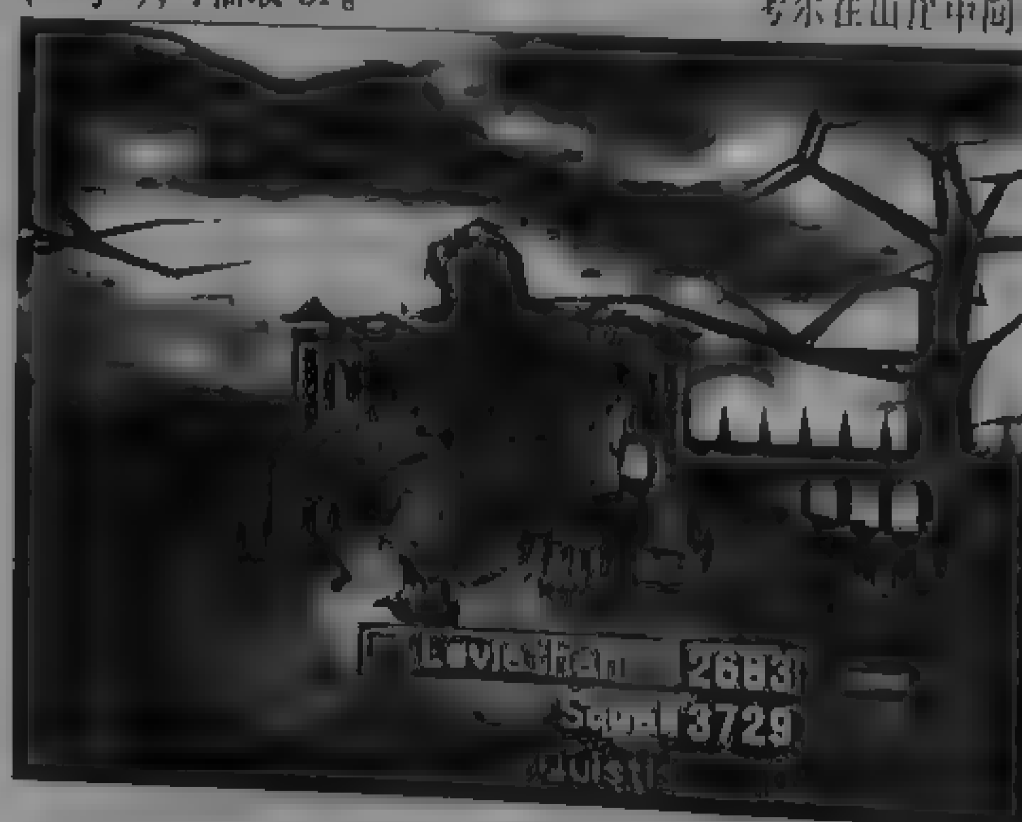
在巴拉姆学院一定要选（with the headmaster's faction）。找到(XU)后到3楼见学院长。坐电梯前往 MD 层，中途电梯停了下来，此后的路多是隐藏的，到最深处启动一装置后发生固定情节（需调查两遍）。之后先去二楼最深处的平台，再回学院长室。

次日，莉诺雅请斯考尔当向导，来到一楼正厅时，发生 Garden Master 找斯考尔的剧情。乘电梯到 B1 层打败他（可抽取 GF）。到医务室找学院长，回大厅后再到二楼阳台，之后再去图书馆找艾露欧娜(Ellone)。

去 F.H 中央处的市长家道歉，回学院的路上，加尔巴迪亚军来袭，于是去救出市长并打倒 BOSS。

回学院后，去校厅安慰赛尔菲（就是有舞台的那片广场），接着向学院长汇报情况。接着由阿威恩为大家分配乐器，之后是固定情节。

来到巴拉姆镇，与守卫多交谈几次即可进入。先来到赛尔家，要与穿黄衣服的小孩交谈两次，到码头转一圈，别忘了和 HOTEL 门前的守卫说话。之后在赛尔家隔壁再次遇见那小孩，与其交谈，他又会跑掉。回赛尔家，到赛尔的屋子里休息，之后再去 HOTEL 找 CAPTAIN，守卫推说不在，再去码头转一圈，回来与守卫搭话，便会遇到雷神（Raijin），打败他后，进屋遇见风神(Funjin)，可抽取 GF。



乘字院长引托拉比亚学院的发塌，向左走到篮球场，会发生固定剧情，只要到处走走即可完成



在伊迪娅的家附近附近发现飞行中的加尔巴迪亚学院，选（prepare for attack）、（prepare for defense），最后选第一项。接着到校厅找赛尔，叫赛尔带队向左去阻止敌人突入。在平台上，莉诺雅不慎跌落。叫赛尔到正门找斯考尔，之后斯考尔带队前往二楼教室打倒一群敌人后回学院长室。回二楼遇见一少年学员，与他交谈后敌人出现先选第三项，再选第二项，在空中干掉他后即可救出莉诺雅

突入加尔巴迪亚学院内部，再找到所有的3把钥匙后，即可上电梯找魔女了（一楼大厅有一只 GF）。打倒西弗后魔女逃到二楼的大教室击败她即可（可抽取 GF）。

(DISC 2 OVER)

前往伊迪娅的家，与伊迪娅交谈，再问医务室，在这斯考尔再次进入梦境，这回拉格那的任务是打倒火龙。

再回伊迪娅家询问白色 SEED 船的下落。赶到后，得知艾露欧娜已前往艾斯塔。

先来到 F.H（跨海大桥的中间），然后步行去大盐湖。当发现天空有异样时，让斯考尔在山岩中间调查后，众人进入一座高科技都市。

先让拉格那离开工厂，然后折回找样子古怪的奥德因博士（有月刊），追他到门外得知艾露欧娜在研究所。先上二楼打开一楼的锁，之后便可见到艾露欧娜。

醒来后，斯考尔被要求去月亮之门，在那里被发射上太空。

余下一组回天空都市，到魔法研究所找奥德因博士，询问情况得知月之潘多拉正在向人工月之类发生场前进，必须趁它穿过天空都市时阻止它。走到指定位置后，发生固定剧情。

斯考尔在空间站找到艾露欧娜，带她到控制室对月球进行观察。警报响起后到医疗室找莉诺雅。穿好太空服追随莉诺雅前往太空，但被关在空间站内部，于是和大家一起逃生。

进入太空后要使莉诺雅保持在屏幕正中才可抓到她，此后便可进入飞空艇"诸神之黄昏号"。在飞空艇内要连续击倒同色的两只怪物才行，打倒全部的8只怪物后就可乘电梯进到驾驶舱了。

在莉诺雅被带走后乘飞空艇前往国立魔女纪念馆救她。（按 |F| 键，选择地图上的位置后可自动驾驶。）

到伊迪娅家后，跟着莉诺雅的爱犬走，待特定剧情发生后，回天空都市见总统拉格那。

打倒风神和雷神后是机动兵器，打倒机动兵器后是西弗

(DISC3 OVER)

西弗架走了莉诺雅，出门后顺着梯子往上爬即可见到魔女阿戴尔(Adel)。

在打倒若干个魔女后，剩下的就是面对魔女阿尔迪米娅本人了。打倒城内分布的怪物是为了取回被封印的能力。魔女共有4种形态，打倒她后就是令人难忘的片尾动画了。

编辑/游骑兵

模拟人生
Sims

游戏中按 [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + [C] 并输入下列字符串，回车开启相应功能

klapaucius	获得$1000
water_tool	你的房屋变成周围环水的小岛
set_hour #	设定当前时间为#(1－24)
sim_speed #	设定游戏速度为#(－1000 至 +1000)
interests	检视你的模拟人的个人资料和兴趣
autonomy #	改变模拟人对其自身的观点(1 至 100)
grow_grass #	长草(1－150)
map_edit on/off	[illegible]
route_balloons on/off	基本教学开关
sweep on/off	游戏提示开关
tile_info on/off	显示或隐藏图块信息
log_mask	设置事件记录过滤
draw_all_frames on/off	画面逐帧显示/跳帧显示
history	输出家族历史文件
edit_char	开启角色创建屏幕
lot_size #	改变土地大小为#
draw_floorable on/off	地表显示开关
draw_routes on/off	选择显示个人路径
move_objects	可移动任何目标
prepare_lot	检查及锁定指定的土地
preview_anims on/off	动画检视开关
rotation (0－3)	旋转视角
!	重复上一次的秘技字符
;	一次输入多条秘技字符的分隔符

|测试:N/A BIGFOOT 提供 A|

格斗都市
Urban Chaos

游戏中按 |F9| 在屏幕上端出现输入提示，输入 BANGUNSNOTGAMES 并回车进入 DEBUG 模式且主角刀枪不入，此后用此方法输入下列字符串即可开启相应功能：

BOO	集束爆炸
CRINKLES	褶皱效果开关
DARCI	控制 Officer D'arci
ROPER	控制 Roper
FADE #	设置雾影程度为#(数字)
WORLD	选择音乐
AMBIENT # # #	设置周围光线(R, G, B)
WIN	当前关卡获胜
LOSE	当前关卡失败
CCTV	绿屏显示
TELW #	抵达游戏中的关键点#
TELS	在地图上保存一个路标点
TELR	返回路标点

同时还有下列功能按键：

[Q]	显示汽车路径
[W]	下雨
[E]	随机生成一辆装甲车
[R]	生成炸药桶
[!]	显示行走路径
[[]	切换敌方视线
[]]	切换敌方视线
[P]	敌方视线开关
[:]	慢动作
[']	暂停动作
[>]	雷雨
[/]	隐形
[CTRL]	显示状态
[G]	向前移10步
[J]	显示坐标线
[L]	照明
[F11]	云显示开关
[F12]	生成武器
[F3]	退出游戏
[KP7]	选择游戏效果
[KP5]	执行游戏效果
[KP3]	奇妙的桔色雾

|测试:N/A BIGFOOT 提供 A|

救世传说
Nox

游戏中按 |F1| 激活控制台屏幕，输入 Racoiaws 并回车激活秘技功能状态，此后输入下列字符串即可获得相应功能：

set god	刀枪不入模式及无尽法力
help cheat	列出秘技
cheat ability	重置角色能力
cheat goto [waypoint | x y]	抵达指定路标点或坐标
cheat health	生命加满
cheat mana	法力加满
cheat level #	跳入指定关卡
cheat spells	设定所有魔法为指定级别
cheat gold #	角色获得指定金币

|测试:有效 TOPGUNNER 提供 A|



Gorky17 特工队
Gorky 17

启动游戏时加上－760722 这个命令行参数（如 "D:\ Gorky17\ Gorky.exe －760722"），此后进入游戏，发生战斗时只要按 [Q] 键即可立即获得战斗胜利。

|测试:N/A TOPGUNNER 提供 C|

代号雄鹰
Codename Eagle

游戏中按 |ALT| + |S|，然后输入下列字符串并启相应功能：

codenamegod	刀枪不入模式
weaponmaster	获得所有武器
armorgod	获得 200% 护甲
Metal Fatigue Demo	显示所有地图
游戏中按 [F9]	跟随你的敌人观看地图2分钟
游戏中按 [F11]	冻结敌人的生命

|测试:N/A TOPGUNNER 提供 B|

时空之轮
Wheel of Time

游戏中按 | ~ | 进入游戏控制台窗口，输入下列字符串并回车开启相应功能：

god	刀枪不入模式
amphibious	可水下呼吸
completelevel	完成所有关卡

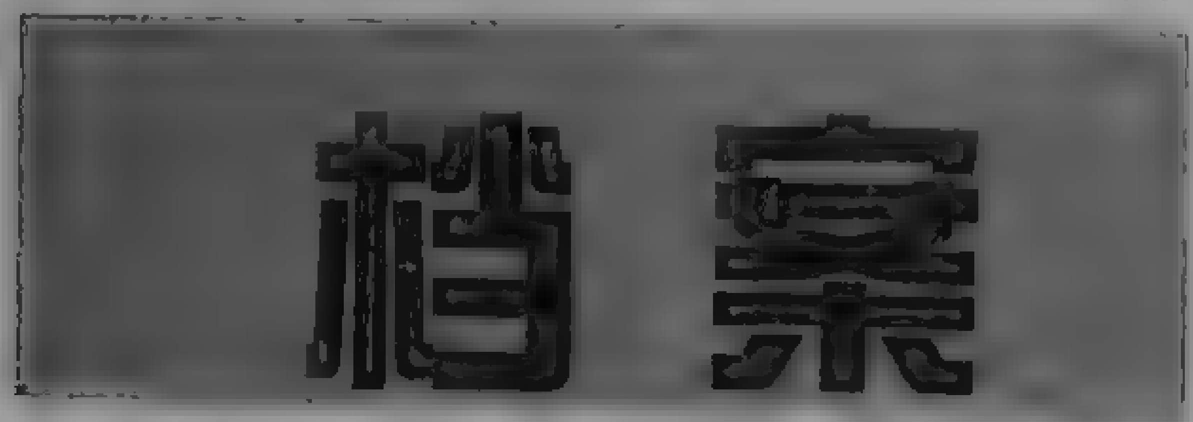
allammo	获得所有武器弹药
ghost	可穿墙行走
fly	可飞行
walk	恢复正常行走模式
behindview 1	尾随视角
behindview 0	正常主视角
playersonly	时间停止,再用一次恢复
invisible 1	隐形
invisible 0	显形
killall [class]	消灭所有 Certain
killpawns	消灭所有 Monsters
say [message]	向其他玩者广播信息
slomo #	设置游戏速度(1.0为正常速度)
summon [class]	生成指定物种的目标
switchcooplevel [new level]	联机服务器端切换至指定关卡
switchlevel [new level]	切换至新关卡

[测试:有效 TOPGUNNER 提供 A]

劲爆极限滑雪
Supreme Snowboarding

游戏中输入下列字符串即可获得相应功能:

siipiveikkolitelee	可选用高级赛道
lee	可选用高级赛道
ope	可选用新的选手
hihitoope	可选用新的选手
imhotepmaailmojentuhoaja	Debug 模式(游戏中按[E])



setvaavideograbbi	屏幕抓图
exterminaattori	功能不明

要想打开所有关卡,进入游戏安装目录的/Saved_Data/map 子目录,打开 Available_Levels.txt 文件找到并修改为下列内容:

```
{
"Easy", 1,
"Medium", 1,
"Hard", 1
}
```

将其存盘后再打开 Defaults.txt 文件,找到"available_tracks = 3"并修改为下列内容:

```
available_tracks = 7;
```

要想选用所有的滑雪板,只要进入\saved_data 子目录打开 Available_Boards.txt 文件,找到并修改为下列内容:

```
{
"Board_1", 1,
"Board_2", 1,
"Board_3", 1,
"Board_4", 1,
"Board_5", 1,
"Board_8", 1,
"Board_10", 1,
"Board_11", 1,
"Board_12", 1,
"Board_13", 1
}
```

注意在作此修改时注意保存一份原文件,以防万一。[可能会导致某些地图只有显示[Break Track]即可调整]

[测试:N/A TOPGUNNER 提供 A]

异形国度
Alien Nations

游戏中输入下列字符串即可获得相应功能:

magiceye	地图全开
lolly	最大 Lollypops
juice	最大 Mushroom Juice
choco	最大 Chocolate Cake
warrior	最大 Weapons
iamhungry	最大 Food
ironman	最大 Iron
stonemason	最大 Stone
lumberjack	最大 lumber
rain	最大 Maggot
cashcow	获得$5,000
winner	当前任务失败

[测试:N/A TOPGUNNER 提供 A]

终极警探三部曲 II
Die Hard Trilogy 2

在游戏中按[ESC]暂停,然后输入下列字符串开启相应功能:

在所有游戏模式中

painless	刀枪不入模式
fogging	雾影开关
followme	移动视角

射击模式:

weapons	获得所有武器
ammo	无尽弹药
autoreload	自动装填弹药功能开关
autofire	自动开火功能开关
slowmo	敌人移动速度变慢
slowrocket	火箭速度变慢

飞车模式:

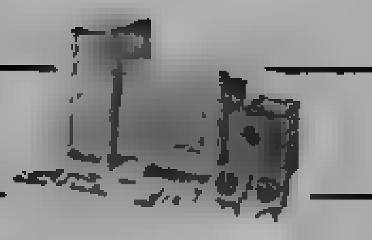
ghost	驾车可穿墙
nitro	无尽 Nitro
freeze	时间限制开关
chantastic	车速更快
snow	下雪
tiresonly	驾车时只有 Tires

动作冒险模式:

weapons	获得所有武器
ammo	无尽弹药
freeze	敌人定在原地
targeting	自动瞄准功能开关
laser	激光瞄准功能开关
ghost	可穿墙
followterrain	可跳任意高度
mrbones	主角变为骷髅外形
shocked	主角变为电子人
fps	主视角模式
fragyuck	画面更血腥
pillowmode	小头模式
bighead	大头模式

[测试:N/A TOPGUNNER 提供 A]

编辑/游骑兵



尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

2000 年 3 月 20 日第 12 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	55	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
2	4	14	2	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
3	3	24	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ王者岁月
4	2	16	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
5	5	6	5	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
6	6	64	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
7	7	57	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/资料片
8	9	42	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
9	8	15	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
10	25	2	10	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门Ⅷ毁灭者之日
11	11	41	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
12	10	69	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命
13	13	4	13	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
14	12	18	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G. O. D.	奇迹时代
15	14	72	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
16	17	7	16	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
17	19	17	13	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
18	15	8	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
19	20	32	16	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
20	16	102	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
21	18	24	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
22	23	17	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人Ⅲ
23	21	31	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
24	22	29	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
25	27	53	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨
26	24	20	9	Fifa 2000 EA	Sports	FIFA 足球 2000
27	26	12	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
28	31	99	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
29	33	19	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
30	30	71	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G. O. D.	铁路大亨Ⅱ
31	29	27	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
32	38	40	14	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
33	32	52	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
34	36	76	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	凯撒大帝Ⅲ
35	35	19	25	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形人侵
36	34	50	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:力量召唤
37	37	67	6	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
38	28	24	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
39	40	16	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
40	48	59	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
41	52	51	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ扩张时代
42	39	90	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
43	41	82	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
44	43	33	10	Darkstone	Delphine/G. O. D.	黑石传奇

45	57	53	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
46	59	138	4	X-Com 3. Apocalypse	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
47	58	68	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
48	51	129	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
49	53	41	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
50	47	11	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区Ⅱ
51	46	15	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最终启示录
52	44	22	26	Disciples: Sacred Land	Strategy First	信徒:神圣国度
53	61	24	29	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛
54	71	7	53	1602 A.D.	Sunflowers/GT	公元 1602
55	45	13	45	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	霹雳小组Ⅲ致命距离
56	42	16	40	Wheel Of Time	Legend/GT	时空之轮
57	60	70	19	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
58	64	16	23	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	印第安纳·琼斯与恶魔机器
59	55	14	35	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	冠军拉力赛 2000
60	49	28	12	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯:风之国度
61	54	24	20	Driver	Reflections/GT	车手
62	62	37	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
63	68	41	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ
64	69	29	47	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	超越 X 边境
65	74	4	65	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	工人物语Ⅲ亚马逊之旅
66	50	118	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
67	94	2	67	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	远古秘境
68	56	31	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航记:星舰指挥
69	75	18	55	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	主题公园世界
70	–	1	70	Space Empires 3	Malfador	太空帝国Ⅲ
71	66	73	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
72	67	49	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
73	81	20	30	Revenant	Cinematix/Eidos	魔鬼英豪
74	70	38	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
75	72	16	49	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战网版
76	65	95	2	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
77	76	7	67	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
78	78	71	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
79	80	18	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
80	77	50	14	Championship Manager 3	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
81	73	19	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	亚瑟伦的召唤
82	89	14	53	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	近距离作战Ⅳ
83	86	124	19	Ultima Online / The Second Age	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
84	84	4	84	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	–
85	79	13	63	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	云斯顿大赛Ⅲ
86	87	12	75	Flight Simulator 2000	Microsoft	模拟飞行 2000
87	63	11	63	Chessmaster 7000	Mindscape	国际象棋大师 7000
88	83	42	20	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联盟的诞生
89	88	2	88	Arcomage	StickMan/3DO	–
90	92	6	89	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	独立战争豪华版
91	–	2	91	Might & Magic Millennium Edition	3DO	魔法门千年版
92	82	30	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
93	–	1	93	Devil's Island Pinball	Wildfire	恶魔岛弹球
94	99	2	94	Creatures 3	Mindscape	生物Ⅲ
95	91	11	69	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	魔法门十字军
96	–	1	96	Superbike 2000	EA Sports/Electronic Arts	摩托车冠军赛 2000
97	90	36	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
98	85	16	58	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	神偷金版
99	97	15	79	Legacy Of Kain: Soul Reaver	Chrystal Dynamics/Eidos	摄魂使者
100	–	3	92	Interstate '82	Activision	州际赛车 82

电玩点将榜

综 合 榜

* 1.→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1770)
* 2.↑	生化危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1538)
3.↑	帝国时代Ⅱ	Age Of EmpiresⅡ	微软(1462)
* 4.↑	最终幻想Ⅷ	Final FantasyⅧ	Square/电子艺界(1412)
* 5.↑	轩辕剑3云和山的彼端	Swat3	大宇/晶合(1211)
* 6.↓	足球 2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(1198)
* 7.↓	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1093)
* 8.→	家园	HOME WORLD	上海碧育(981)
* 9.↓	仙剑奇侠传		大宇(901)
*10.↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(872)
*11.→	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(759)
*12.↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(688)
*13.↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C&C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(656)
*14.↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake3Arena	id/新天地(621)
*15.↓	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(545)
*16.↓	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(443)
*17.↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(392)
*18.↑	铁路大亨Ⅱ	Railroad Tycoon	新天地(340)
*19.↑	银色幻想	SILVER	新天地(317)
*20.↑	古墓丽影 4	Tomb Raider4	维真/新天地(266)
*21.↑	极品飞车:孤注一掷	NFS: HIGH STAKE	EA Sports/电子艺界(237)
*22.↓	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(209)
*23.↑	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(176)
*24.↓	大富翁Ⅳ	Rich 4	大宇(121)
*25.↑	异尘余生Ⅱ	FalloutⅡ	Interplay/第三波(94)
*26.↑	职篮 2000	NBA Live 2000	EA Sports/电子艺界(83)
*27.↑	极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(69)
*28.↓	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(61)
*29.↑	过山车大亨	RollerCoaster Tycoon	Microprose/新天地(55)
*30.↓	虚拟人生	Virtual Life	行者/新天地(40)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《星际争霸:母巢之战》 本期排名(1)

网吧小记之母巢之战
你拍一,我拍一,地下室中摧星际,
你拍二,我拍二,互切母巢是小菜儿,
你拍三,我拍三,想要取胜并不难,
你拍四,我拍四,遭到攻击速"地制",
你拍五,我拍五,人口不够造"宿主",
你拍六,我拍六,看谁能当状元秀,
你拍七,我拍七,虫族小狗真稀奇,
你拍八,我拍八,能变飞龙去厮杀,
你拍九,我拍九,打不过你我就走,
你拍十,我拍十,明年今日就是我东山再起之时,
回家修炼去也!

(北京 李晨)

《帝国时代Ⅱ》 本期排名(3)

中国人口多连微软都清楚,所以多给了中国文明三个村民

(江苏 朱寅昊)

《轩辕剑3云和山的彼端》 本期排名(5)

跨越时空的重重险阻,终于到达云和山的彼端 (四川 唐畅)

风 拂动我的回忆
剑 还有未干的血迹
百年霸气 撑起天地
如烟如梦 如歌如泣
残阳随雪落 叶坠秋风里
万里碧山河 人去独绮丽

(湖南 翟咏晟)

一个变了质的游戏,主角是一个西方的混血儿,竟然跑到中国找轩辕剑并与李靖联手打撒旦。但是除了剧情比较夸张外,游戏的其它方面还是十分出色的,算是一款相当不错的游戏。 (陕西 刘勐)

《FIFA2000》 本期排名(6)

你是我实现梦想的工具!
唉,中国队,你们咋就不争气!?

(广州 周明)

《大航海时代Ⅳ》 本期排名(7)

一切尽不"布盐"中!

(辽宁 曾洋)

《心跳回忆》 本期排名(10)

刚刚打穿《心跳回忆》的我,看着藤崎诗织的告白,回想起那次只有我俩的白色圣诞节,天上的雪花飘下,诗织哼着熟悉的歌曲:"雪,一片一片一片一片,拼出了你我的缘份,我的爱因你而生……"

真是太感动了!

(陕西 段国方)

《命令与征服:泰伯利亚之日》 本期排名(13)

甲:怎么又在玩 GDI?
乙:我 ……
甲:NOD 的基地呢?
乙:都让我给炸了
甲:我跟我同学说,你也玩玩 NOD 呀,嘿,他就认准 GDI 了。
乙:泰伯利亚之日,明天见。
甲:泰伯利亚之日啊,天天见。

(湖北 陈宏宇)

《雷神之锤Ⅲ竞技场》 本期排名(14)

啦啦啦!啦啦啦!我是杀人的老行家,枪林弹雨我不怕,一枝火箭闯天下!

(上海 郑恺良)

榜评

翻过了献岁,一张张读者调查问卷,嘿——,Racer 伸了个长长的懒腰,这期的选票终于统计完了,好了,请大家慢慢听我来公布结果。

上期虽然预测到《最终幻想Ⅷ》和《轩辕剑3云和山的彼端》的上升潜力不小,但它们的排名上升之快仍是让 Racer 吃了一惊,前者从上期的第24名猛然攀升至第4名,而后者也有近13级的攀升!对于在《仙剑奇侠传》之后推出的角色扮演类游戏来说,这两款游戏能够取得这样的成绩不能不说是个奇迹,但能否经受住时间的考验还需要时间来检验。除此之外,可以评说的地方似乎不多,《星际争霸:母巢之战》和《生化危机Ⅱ》仍然稳居榜首,"极品飞车"系列的排名略有反弹,但我想也就这么大后劲了,除非"保时捷"尽快启动。从近几期的排行榜来看,有几款游戏的下降趋势明显,比如《盟军敢死队:使命召唤》和《大富翁Ⅳ》,想当初它们可都曾名列前五名啊!是啊,阿土伯已经老了,敢死队员们完成任务后也大都"解甲归田",正渐渐地被人们淡忘,但相信短时间内它们出榜的可能性不大。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.________ 2.________
3.________ 4.________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

本期幸运读者

河北 许伟　北京 张铭　宁夏 张晋
湖南 包巍　北京 刘旭虹

《盟军敢死队—使命召唤》 本期排名(17)

司令官:你们的任务完成得很好,都带回些什么来呀?
贝雷帽:敌将军一名!
司　机:装甲车一辆!
间　谍:军服一件!
狙击手:……香……香烟一包……

(上海 阮鑫)

《铁路大亨Ⅱ》 本期排名(18)

精细的画面,动听的背景音乐,极强的策略性,宏大的规模,这绝对是一款经典的经营模拟游戏,唯一的缺点是操作太复杂,太麻烦。

(河南 何鹏)

"火车一响,黄金万两",真不知铁道部为何会为"扭亏增盈"而挣扎?

(四川 严飞)

《铁路大亨Ⅱ》的确没有让我们这些喜爱模拟经营游戏的玩家失望,但其中不足之处便是——对于一个初学者来说太难了。当我沉醉在"隆隆"的火车声中时,才发现车厢中空空如也。 (武汉 向磊)

一个垄断的故事,一段真实的发迹史。 (北京 许超)

《古墓丽影4》 本期排名(20)

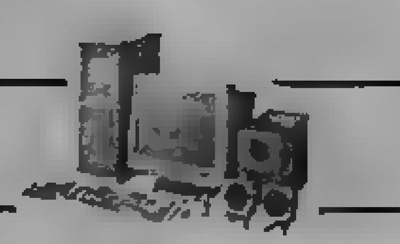
功成不如身退,Core Design 的信条想必是"好死不如赖活着"。

(北京 陈京鑫)

《虚拟人生》 本期排名(30)

现实生活如果能如此轮回,能够尝遍各种行业的辛酸苦辣,那有多好啊!

(厦门 卢毅)





从玩具到电脑游戏的跨越——

乐高电玩

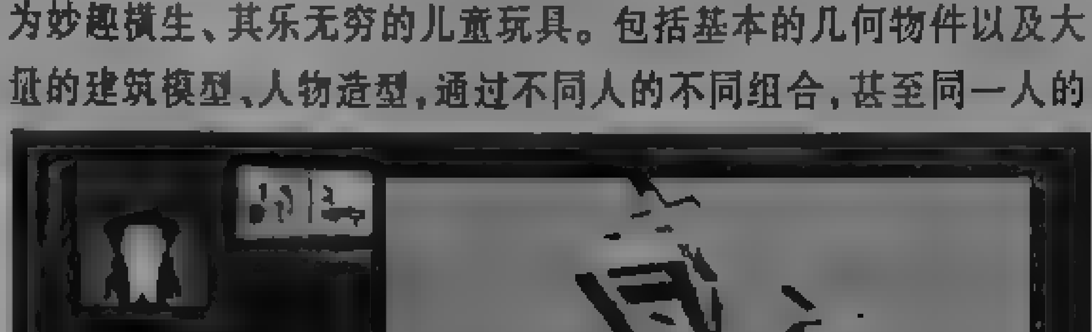
随着全球电脑家用化趋势越演越烈,原本与电脑不沾边的行业也纷纷搭上这艘巨轮,以期找到新大陆。那些传统的娱乐巨子也不甘落后,一出手更是大手笔。比如刚刚公布的华纳公司与美国在线合并,久盛不衰的芭比娃娃有了能通过电脑与人沟通的玩偶,著名的迪斯尼公司推出了以其动画电影故事为背景的游戏,而作为全球四大玩具公司之一的乐高公司,早在数年前就成立了专门从事电脑游戏开发的乐高多媒体国际有限公司(LEGO MEDIA INTERNATIONAL LIMITED),它秉承深受全球家庭喜爱的乐高特有的拼插理念,成功地推出了一系列老少皆宜的益智游戏,在介绍乐高电玩之前,先让我们了解一下乐高公司的发展历史吧。

乐高公司起源于欧洲,至今已有65年的发展历史,追本溯源,还得从它的金字招牌 LEGO 说起。商标"LEGO"的使用是从1934年开始,其语来自丹麦语"LEg GOdt",意为"play well",该名字迅速成为乐高公司在 Billund 地区玩具工厂生产的优质玩具的代名词。创始人 Ole Kirk Christiansen 曾在公司内部为其小型玩具厂以及生产的木制玩具举办了一次征集名字的活动,而最后选中的就是他自己的提案,但该商标名直到1954年才在丹麦进行合法注册。多年来,"LEGO"图标也变化了多种形式,最新的图标是1998年制作,它是在1973年的版本基础上稍作调整而成,同时对颜色、尺寸都作了严格规定,使之更便于在媒体上传播和识别。

每一个成功的品牌,必定有它与众不同的地方。"LEGO"的经久不衰,手中的"王牌"却极其普通,那是一种源自丹麦的玩具



——积木。但是,小小的玩物经过他们多年精心的孕育,已发展成为妙趣横生、其乐无穷的儿童玩具。包括基本的几何物件以及大型的建筑模型、人物造型,通过不同人的不同组合,甚至同一人的





不同构想,乐高积木可以营建出不同的世界,从住家、城镇到中世纪的城堡或未来太空,现实与虚幻在这看似简单的几何模板的拼接中得以展现。

简单的物件不但可以让孩童们建起一个个奇妙的世界,同时它们还可以不断地得到补充完善,推陈出新,让每一个看到它的小孩都抵挡不了如此巨大的诱惑,也让每一个玩过的孩子都欲罢不能。因此乐高玩具在全球一直享有很高的声誉。但是,乐高公司并没有因此松懈下来,成功的花环更促使他们加快跟紧时代发展的步伐。

如今的世界已是 PC 的天下,昔日的玩具已不能满足孩子们的幻想和好奇,而电脑内的虚拟空间才是容纳儿童无限想象天地的地方。为此,乐高公司除了保持在玩具制造方面的巨无霸地位,还努力向电脑游戏的方向发展,而他们的题材,仍然是自己最擅长的玩具积木。为此,它所制作的多款游戏依然保持了他们玩具的一贯特色,不但在形象上承袭了不同系列玩具的风格,而且仍然以益智和娱乐为根本目的,同时游戏的对象不再是只面对儿童,而是整个世界的电脑用户,不论男女老少,只要他们坐在电脑桌前,只要他们还有视力,只要他们想要娱乐一番或是考验自己的智力水平和想象力——当然,只要他们还装了这些游戏——那么,乐高的游戏系列都能适合他们,他们也必定能在其中寻找到



曾经经历的、或是未曾经历过的感受。

乐高玩具虽然早已进入亚洲市场，并被香港、日本、新加坡、韩国等发达国家的家庭所宠爱，只因其高昂的价格，阻止了它在中国市场的进一步扩展。孩子的欢乐，成人的回忆，父母的“圆梦”，也许就是对乐高玩具最形象的描述。

现在，作为国内屈指可数的几家有眼光、有实力的游戏厂商之一的奥美电子(武汉)有限公司，看到素质教育已被整个中国社会所接受和重视，而家用电脑又以三级跳的速度进入普通家庭，而最能激发人类想象力的益智娱乐电玩却几乎还是空白，强烈的社会责任心驱使奥美电子决心尽快填补这一空白，使得乐高电玩有机会代替其昂贵的积木玩具走进中国的千家万户。

奥美电子
www.aomeisoft.com

已成为乐高公司在中国全线代理商的奥美电子，正式披露首批引进的乐高游戏有《交通大使》(LEGO LOCO)、《棋国风云》(LEGO CHESS)、《开天辟地》(LEGO CREATOR)、《明星之屋》(LEGO FRIENDS)、《地心探险组》、《乐高大赛车》等，其中《交通大使》、《棋国风云》和《开天辟地》已完成包括语音在内的汉化工作，并将在近期内推出。

《乐高：交通大使》(LEGO LOCO)的宣传语称它是“面向6岁到99岁的用户群体”，此话虽然看起来显得很夸张，但也鲜明地表明了他们的宗旨——老少皆宜。这款游戏将铁路从整个乐高积木王国里分离出来，单独成为了一个主题。在游戏中，玩家利用给予的相关组件——包括火车系统各部件以及周围的建筑模型——来建造一个真实而疯狂的火车世界。对成人来说你会觉得简单，但依然能提起你的兴趣，因为里面有你童年的梦幻。该游戏



可以连线作战，因此世界各地的玩家可以（最多九人）共同组建——而非竞争关系——同一个伟大的铁路王国，而且——咳，最后的建设成果甚至可以做成屏幕保护程序，在网上进行交流和比赛！再有一点，在邮件列车里，玩家还可以设计制作明信片，然后通过此列车将其送往世界各地同样在使用《交通大使》的玩家。同样作为一款休闲游戏，玩家也可以一边运行《交通大使》，一边让自己的PC进行其它的工作

想学国际象棋吗？或是想教你的孩子学象棋？是否觉得过程枯燥甚至求师无门！而盼子成龙的父母风里来雨里去接送自己的孩子去学棋，是不是太辛苦了？曾经以为如此，但是《乐高：棋国风云》(LEGO CHESS)让我们的心愿成为现实。这款益智型棋类游戏首次将复杂的国际象棋活动变为有趣的两军对垒，在可以任意选择视角的棋盘世界里，由乐高经典玩具人物开发而来的3D造型代表着不同的棋子，玩家可以普通对战，也可以选择故事模式，来进行一段有趣的情节发展。而每消灭敌方一个棋子，还能欣赏到精彩的动画，大大增加了游戏的娱乐性。该游戏面对6岁至12岁的小朋友，但由于题材是国际象棋，事实上各年龄层次都适宜，而且游戏里还提供了一本由职业象棋教练编写的教程，更有助于大家棋艺的入门和提高，为日后在网络上对战时将朋友拉下马来铺平道路。



《乐高：开天辟地》(LEGO CREATOR)则是一款纯建设性的游戏，它瞄准八岁以上的玩者，目的是测试和培养人们的创造能力。在游戏中，玩家要利用各种建设积木，诸如基本拼件、人物、交通工具、建筑模型……充分发挥各自的想象力，甚至是幻想力，努力建造一个3D的游戏世界。虽然在现实中你也同样能用这些积木搭成同样的世界，但是游戏的不同就在于它能让整个世界“活起来”，所有可动积木都将按照你设定的路线运动，并且发出相应的声音，而你还能让其中的洋娃娃发出你制作的声音。何况其中还有“爆炸积木”专门从事“恐怖活动”！不知什么时候就会发现你的世界毁于一旦，即使部分损伤也够让人伤心的，何况……呜呜……只好擦干眼泪从头再来——实在无法想象这将会是一个怎样的世界。

乐高为我们揭示的是一种古老而常新的企业文化，即使在PC游戏获得巨大发展的今天，他们也依然能够把握时代的脉搏，为传统的益智游戏开创出新的天地。也许，这才是传统企业与崭新科技相结合而获得新生的唯一途径。

编辑/游骑兵



《春秋英雄传》的中国文化探索

■文/树叶

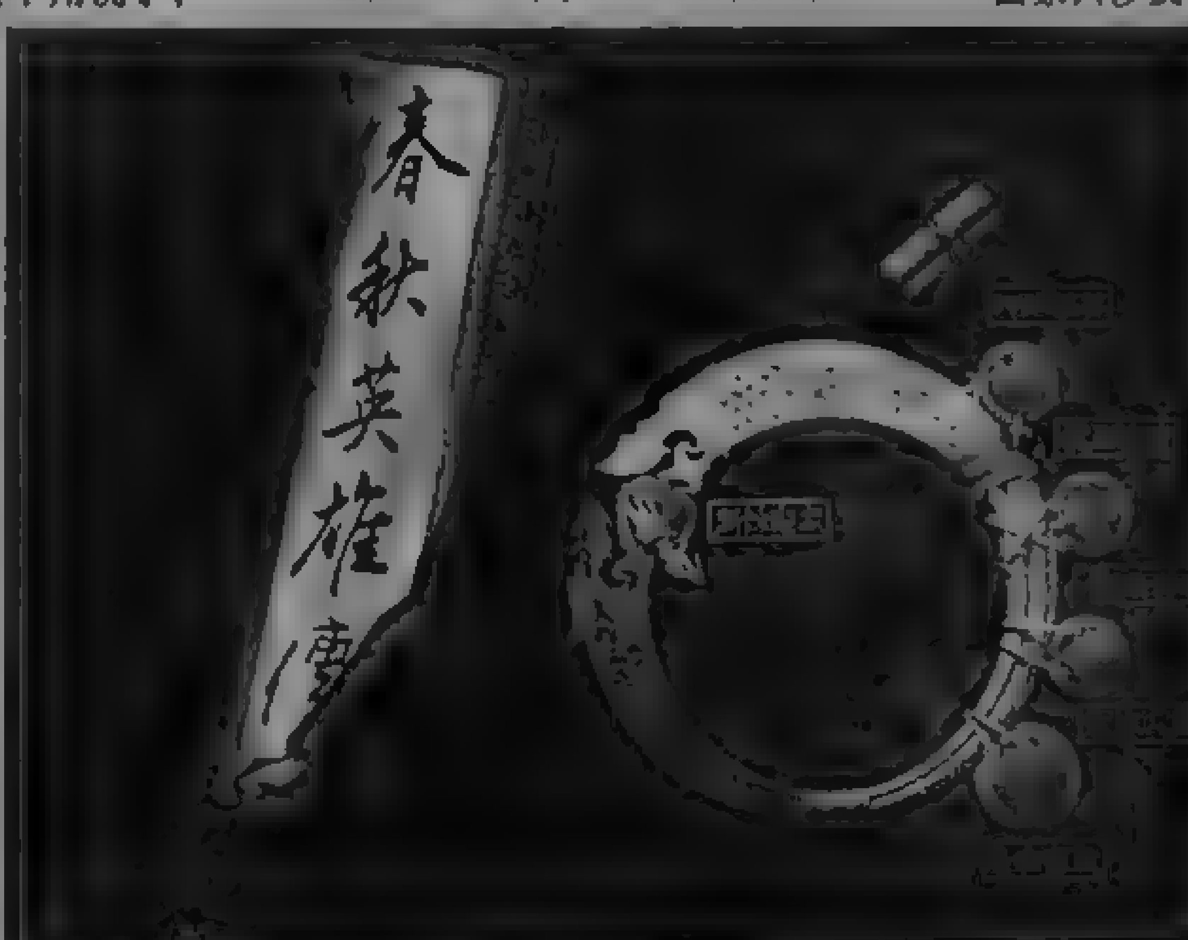
作为国产游戏开发小组，南京英业达的runner小组听起来似乎没有国内其它游戏开发组的名字来得熟悉，不过当我根据游戏的研究追寻而来，却发现它的游戏反倒是国产游戏中最令我推崇的。《大唐诗录》虽说未能引起很大的反响，但是爱好诗词的玩家对它还是记忆犹新，在几个编辑朋友口中也被誉为“清新之作”。而在1999年卖得很火的《虚拟人生》就更不用说了，标标准准的大众化游戏，纯休闲类的。最近，在玩过了中文角色扮演的扛鼎之作《轩辕剑Ⅲ》后，接着又玩到了《春秋英雄传》。这两个游戏，一个是知名游戏公司大宇旗下DOMO小组的成名系列最新作，一个是南京制作小组的新年新作，两者给我的感觉很不一样，但却都涉及到了中国文化。

相对比较而言，《轩辕剑Ⅲ》中的中国文化内容涉及少一些，除了少数的妖怪名和道具名，以及到了大唐长安后的一些东西是有据可查的之外（例如李靖就是历史上确有其人），其大量篇幅还是放在了一开始的威尼斯、阿拉伯以及虚构的移动岛。而《春秋英雄传》与之比较起来，游戏内容就主要发生在“中华神州”的“春秋战国”时代，人、妖、神这些中国神话传说，还有随之的扩展想象，似乎关于中国文化的种种涉及到的就更为广泛一些。这或许是得益于大陆的图书馆资源比较丰富，专门的研究人员也比较多，或者对中国文化感兴趣的游戏制作者更多，虽然不可得知，但《春秋英雄传》确实引起了我对其中一些东西进行“考证”的兴趣。

《春秋英雄传》的中国历史背景

词曰：

道德三皇五帝，功名夏后商周；



英雄五霸闹春秋，顷刻兴亡过手！

青史几行名姓，北邙无数荒丘；

前人田地后人收，说甚龙争虎斗。

——《东周列国志》

中国，五千年文化的历史古国。翻开厚厚的史书，无论是通俗易懂的少儿读物《上下五千年》，还是文言文的二十四史，仔细读来都颇有趣味。看看现在的电视剧和电影，繁多的传奇故事都得益于纷繁变换的朝代历史；看看金庸的小说，附注里面的史学原文摘引是不是让你觉得他的故事之所以引人入胜荡气回肠，这些史料考据也功不可没？所以，既然诸多艺术体裁都可以从中国的历史长河中有感而发，电脑游戏也可以，关键就看是不是能够如同金庸小说一般，在大的历史框架中，把小的故事细节构思得有新意。

在《春秋英雄传》中，春秋战国时代的国家只涉及了最为著名的几个，例如，背负史前命运的秦。秦地处神州西北，以平原为主，大陆之内最大的河流“黄河”沿其国境线绵延而过，再过去是大片沙漠地带，气候干燥多风砂。秦国多平川，故军队以车战为主，相应的用于战车上的刺戈和弓矢制造工艺最为先进，军士以拥有”秦弓”为荣而相互炫耀。

在游戏中提到的秦大将白起，确是战国时秦国名将，该人亦称公孙起。昭襄王时，白起屡立战功，从左庶长连升左更、国尉、大良造，为秦国夺得韩、魏、赵、楚等国的许多土地。尤其是秦昭王四十七年，赵王中秦国反间计，用赵括替代廉颇领兵，赵括轻敌，率赵军出击，白起设计大败赵军，射死赵括，坑杀了赵国投降士卒四十多万，一时间赵国之内，举朝缟素。而根据时间推断，游戏中白起的幕后黑手、游戏中的第一大恶人子恪原型应该取自秦昭襄王。其人加强中央集权，进一步发展了封建生产关

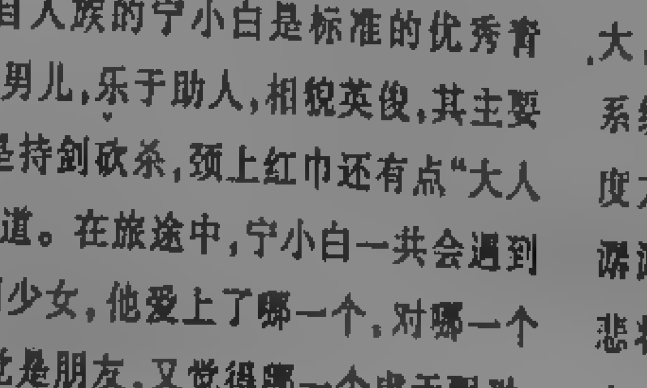


系，长平之战消灭赵军40万人更是奠定了秦统一中国的战略格局。

至于游戏中涉及到的其他人物，如文昭关前一夜白发的伍子胥，传奇"贼王"盗跖等，自然也都是大家熟悉的。于是，在这样的混乱朝代中，我们的3位主人公粉饰登场，各自演绎属于自己的爱恨情仇，让大家觉得整个故事新鲜中还有熟悉，颇有亲切的感觉。虽然由于采用了《暗黑破坏神》的战斗方式，让我在游戏中对情节发展总是心痒痒的，觉得有点不够痛快。但也必须承认，制作小组在游戏剧本设定和串人游戏方面下了相当大的功夫。据称，原创游戏剧本有10万余字，3个主人公难度各不相同，也可以分别进行；但其实只有按顺序来，才能够对整个故事有更为深入的了解，因为这三个人的故事是按顺序交织的！于是，一上来就看中了如梦如幻、清纯人水的第一女主角晴楚儿，从而首先进行她的故事的玩家，对情节发展如果是一头雾水的话，那也是很正常了，没按顺序来嘛！

在《春秋英雄传》中，人物设定还是相当有个性的。

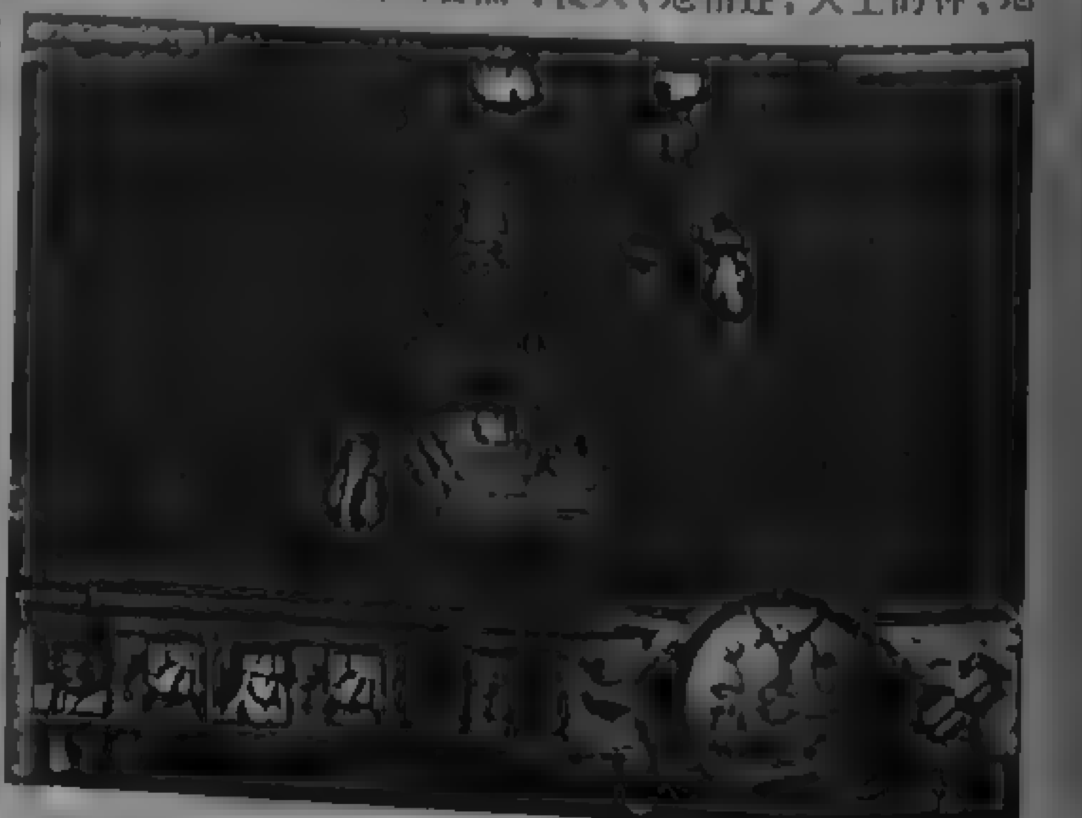
来自人族的宁小白是标准的优秀青年，热血男儿，乐于助人，相貌英俊，其主要功夫也是持剑砍杀，颈上红巾还有点"大人物"的味道。在旅途中，宁小白一共会遇到3名美丽少女，他爱上了哪一个，对哪一个始终感觉是朋友，又觉得哪一个虚无飘渺、捉摸不定呢？这，就是玩家的秘密了。



而来自妖族的易怀抄白发三千丈，虽然面目英俊却明显多了三分妖气。这个人仿佛从地府而来，血海深仇让他的气质也是显现鬼魅，做起事来更是残酷无情。只有那一次，他一反常态的救了囹圄中的妖族少女……那么，少女的情愫是否可以改变已是无心的他？没有人可以知道。

颇具明星风范的第一女主角晴楚儿自然是属于中性人类，娇艳的笑颜，甜美的声音都是亦真亦幻。她本是没有感情的精神体，却获得了那么多人的感情和喜爱；她本是如同刚出世的孩子一般内心空白，却也慢慢有了自己的甜蜜和思念。就这样，在与宁小白、易怀抄一次次的擦身而过，一次次的惊鸿一瞥后，他们终于再一次站在了一起，揭开所有的谜题，展露这个世界的所有秘密。

话说到此，必须承认，在营造一个庞大的故事背景、一个感人的故事情节方面，《春秋英雄传》还是比较成功的。角色扮演游戏本应以情节见长，中国角色扮演游戏更应以情动人，这点《春秋英雄传》还是把握住了的。而游戏中春秋古风的画面效果，和随剧情起伏的音乐音效，也都是突出体现了中国风韵。虽然就地图来看不够庞大，也没有自动地图生成系统，但是画面的细致精度方面还是颇下功夫。而潺潺流水的叮咚声，苍凉悲壮的野兽低鸣声，铿锵有力的打斗声，偶尔可闻的细雨声，以及片头的丝乐，都是难得的恰到好处。



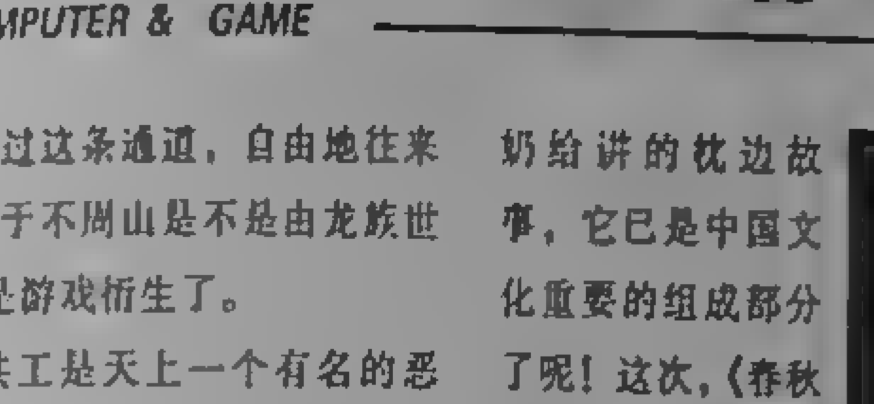
最后，不得不提一提《东周列国志》，这是本长篇讲史小说。全书其自周幽王被杀，平王东迁，止于秦始皇统一，叙述了春秋战国时期五百多年的历史故事。拿到这个游戏后，不少朋友都想起了这本书，打算"回读"；可见，中国历史的情结，还是紧紧的不可解啊。

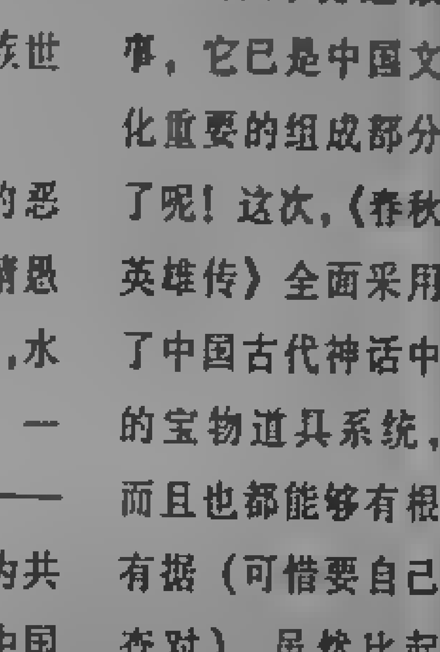
《春秋英雄传》中的中国神话

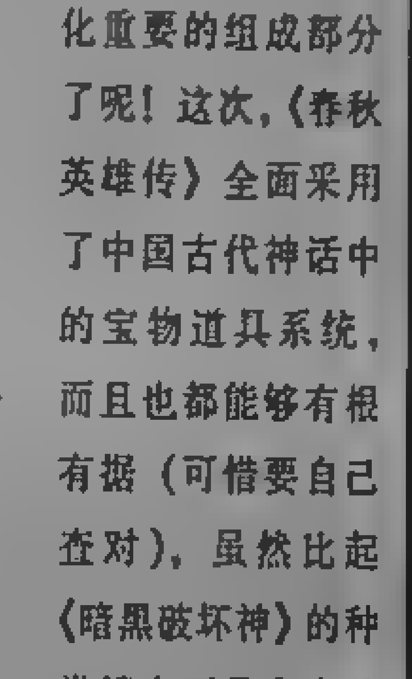
再说中国神话。世界上的几个文明古国：中国、印度、希腊、埃及，都有着丰富的古代神话。中国的古代神话虽然丰富，却是东一处西一处的分散在古人的著作里。屈原的《离骚》、《九歌》、《天问》、《远游》……这些瑰丽的诗篇，都含有丰富的神话和传说。还有《墨子》、《庄子》、《韩非子》、《吕氏春秋》、《淮南子》、《列子》……这些哲学著作也都可以找出古代神话传说的片断。例如《春秋英雄传》中提到的共工头触不周山，就分别在《淮南子·天文训》、《国语·周语》、《史记·三皇本纪》中有所记载。根据《中国古代神话》、《中国神话传说辞典》等书所述，是说天神盘古开辟鸿蒙，将天地分离，为了能有万物宇宙，于是脚踩大地、手举蓝天。未曾想千万年后，身躯化作天柱。其一被称为不周山。作为天柱，当时的不周山自然可使天、地相连，天上的神、地下的人都可以通过这条通道，自由地往来于天地之间。至于不周山是不是由龙族世代守护，这可就是游戏衍生了。

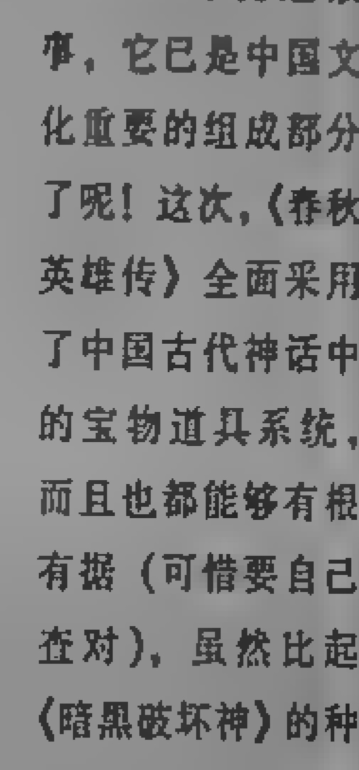
话说水神共工是天上一个有名的恶神，人的脸，蛇的身子，红色的头发，性情愚蠢凶暴。在女娲创造了人类之后的一年，水神共工和火神祝融不知为了什么开战，一时间洪水泛滥。但是，虽然在《渔家傲——反第一次大"围剿"》的自注中，毛主席为共工定性为"胜利的英雄"，但是其实在中国古代神话中这个代表黑暗的水神还是战败了，并且由于没颜见人所以才一头撞向不周山，引起天地塌陷，女娲补天。而洪水泛滥之时，上天悲怜生灵，发神力浮起整片大陆漂移，保存万物生灵，也是"神州"这个词的来历。

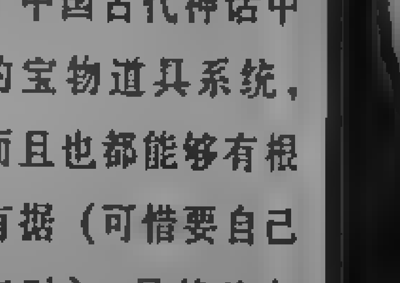
再看《春秋英雄传》中出现的人物宝物道具，撇开大家熟悉的二郎神不谈，其许多宝物也都是有根有据。像《封神演义》中哪吒使用过的"混沌贯金砖"、"七宝金莲花"、"疾行风火轮"，还有元始天尊弟子九仙山桃园洞广成子斗败了妖族金光圣母时倚仗的"玲珑翻天印"、石矶娘娘所持的"八卦云光帕"，和普陀山落伽洞慈航道人（就是后来的大慈大悲救苦救难观世音菩萨）没事就天天拿着走东家串西家的"清静四海瓶"，在这里都出现了。不过话说回来，这个《封神演义》现在也是古代名著了，而专门从事神话研究的学者们也都是著作累累。神话，已经不再是我们小的时候爷爷奶奶给讲的枕边故事，它已是中国文化重要的组成部分了呢！这次，《春秋英雄传》全面采用了中国古代神话中的宝物道具系统，而且也都能够有根有据（可惜要自己查对），虽然比起《暗黑破坏神》的种类繁多还是大有差距，但是也颇有自己的特色，不是盲目的一味照搬照学，其精神可圈可点。

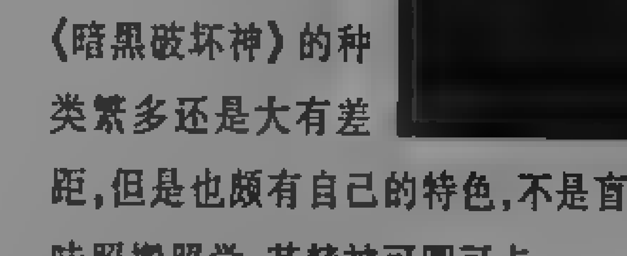












《春秋英雄传》的中国吉祥物

在《春秋英雄传》中，所有的故事都是围绕着"龙之心"发生的。而"龙之心"其实就是源自"龙生九子"的中国文化。龙是中国人营构的理想化动物形象，其所展示的独特形态，表达了中华民族特殊的审美观和创造力，其最初形象出现在五、六千年前的原始社会，是远古图腾的产物。而中国远古传说中的神或英雄，几乎也都是"人首蛇身"（蛇也被称作小龙）或是"人首龙身"的，例如女娲、伏羲、共工、盘古、轩辕、雷神等。而"龙生九子"中衍生出的九种吉祥物其实在现实生活中也可以看到。

赑屃

龙之长子，伏地昂首，背负石碑，形似乌龟，北京清东陵可见。在游戏中此物称"玄龟"，青色，埋在秦晋与楚国边境的一个废弃矿坑中。

螭吻

龙之次子，其性好望，尤喜吞食，因而常立于殿脊两端，让它张口吞脊，山西五台山可见。在游戏中此物称"好望"，蓝色，为燕齐大将魏双禽单身反出燕齐大营逃往宋国时，在被追杀的途中的古迹中无意获得。

[illegible]

龙之三子，形似盘曲的龙，但较小，其性好吼，因而被当作钟钮，让其与钟声共鸣，一般明朝的大钟上可见。在游戏中此物称"徒劳"，橙色，原来在兽人部落的"白虎牙"，当"白虎牙"被攻破之后，狼穿甲引导易怀抄取得。

狴犴

龙之四子，其形似虎，常被当作牢狱门额上的凶恶兽头。在游戏中此物称"碧寒"，白色。

[illegible]

龙之五子，贪馋兼备，常为铸鼎器上有首无身的狰狞怪兽。在游戏中此物称"狰狞"，紫色，在上古世纪中，禹王治理洪水时曾藉助龙族的帮忙，当时有称为"息壤"的宝物，传闻那是"饕餮"的化身。

[illegible]

龙之六子，其性喜水，常用于桥柱和流水孔道，明清古桥均可见。在游戏中此物称"兽吻"，绿色，好食阴邪，是"龙之心"中最





具能量的一颗,为一开始"袍歌"掘出。

睚眦

龙之七子,其性好杀而常常怒目,故用来装饰刀剑。在游戏中此物称"涯恣",黑色,原来在易怀沙亲生父亲和养父的部落的"灰狼耳",后随其养父下葬。

狻猊

龙之八子,因好烟火且好听,故用以装饰寺庙的香炉佛座。在游戏中此物称"金吾",黄色,原在兽人部落的"蓝鸟羽",由族中女勇士"驽凰"镇守。

[illegible]

龙之九子,其性好闭,不喜他人进其巢穴,故用它口衔门环,尽守卫之职。在游戏中此物称"椒图",赤色,是仙家镇派之宝,碧游城、黄鹤城、宵云城的守护核心,被供奉在一个秘密的地点。

在中国文化之外

评点《春秋英雄传》,无非是个人希望游戏在娱乐性之外,可以从它的史实文化背景中多找寻一些有"营养"的东西。就像《仙剑奇侠传》之所以总是被人津津乐道,除了其跌宕起伏的剧情,那中国画风的场景人物、中国人的情感纠葛正是其成功的重要因素吧!由反观《轩辕剑Ⅲ》,在好评人潮之后,大家似乎也对其游戏在中国唐朝部分的草率处理而感到遗憾。

当然,游戏性总是一个成功的好游戏所必不可少的,对于《春秋英雄传》这个国产游戏来说,我认为其剧本完善,画面精致,战斗方式也很熟悉,确实融会贯通得有模有样。当然,它不可以联机玩,也肯定称不上是巨作,更是无法与E3获奖游戏或被誉为里程碑式的游戏进行全面比较。但其作为国产游戏,达到了较高的娱乐性,并能够体现出如此考究的中国文化内容,这已经足够触动我的中国情结了。更何况,这个游戏中有许多小的地方,还是证明开发者足费了一番脑筋的。

比方说,游戏每一章节的开始会以武侠小说似的引子引出故事,然后在关键处嘎然而止;类似《生化危机》的剧情结构方式使三位主角的冒险历程独成系统却又暗中交织;进行中的情景对话还全部都是武侠小说式的写法,细细品来,深得我心。作战时采用《暗黑破坏神》的即时战斗方式,紧张而且容易上手,融于其中的类似《侍魂》中对格斗的评价,那"儿连斩"、"急风"、"诛杀"、"肃狱·杀"、"瞬灭·空"、"凄绝·真"等一连串的"赞扬"让我不由得得意洋洋。在战场上,除了RPG所必备的英雄外,《春秋英雄传》也引入了时下流行的随从辅助作战,如同《最终幻想Ⅷ》的召唤兽或是《轩辕剑Ⅲ》的护法系统一般,随从遇敌而出、无敌而隐。这样,如果能够熟练操纵英雄和随从,并注重行走身法的话,那些不必要的战斗完全可以自己在一边进行指挥,置身血泊之外。



有人说,看待国产游戏要和看待国外游戏不一样,因为毕竟游戏开发在国内还属于起步阶段;也有人说,这个竞争就要是世界统一,国产游戏虽然起步晚但是也不能够以此作为借口而回避。比较看来,两种说法都是有理有据。然而,我只觉得,如果说目前三国题材的游戏作得最好的是日本的光荣公司,我会觉得汗颜。当然,不是说日本做出了三国游戏,咱们就要开发这一块地方,中国文化底蕴丰厚,历史源远流长,民族风俗故事五彩缤纷,哪一个不可以体现在游戏中,展现咱们的文化风采?而这些东西,还是要自己来做才对得起老祖宗啊!游戏,是一种娱乐方式,当电影、电视、音乐都已经开始发掘民族文化瑰宝的时候,游戏当然也不能落后。不要说历史文化就是故纸堆,放眼看看,五千年的文明古国不一直是咱们的骄傲?就像不要沉浸在过去的成就中一样,前进也不要忘记了民族的根,忘记了中国的历史。娱乐也是如此。

编辑/游骑兵

捷径电脑公司

特别推荐:武士魂＋古墓攻略 35元/套 邮费5元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		杨家将	49/45	过山车大亨	35/35	KV300	230/150
战国美少女Ⅱ	69/58	恐龙动物园	49/45	银翼杀手(白金版6CD)	168/158	博士体鼠标垫	15/15
地狱门之除魔守护神	69/58	新世纪福音战士(4CD)	129/120	沙丘2000	38/36	中国共享软件	28/25
龙斗骰	38/35	魔法军团	69/55	明朗千库Ⅱ	198/160	梓花宝典	18/16
快乐神仙	30/28	校园水浒传	69/55	古墓丽影Ⅲ	50/50	游戏之王	28/25
霹雳英雄榜(3CD)	69/58	唐伯虎	69/55	古墓丽影Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	188/175	WIN95简体中文版	220/190
电视梦工厂	28/26	破碎虚空(4CD)	49/45	盟军敢死队(中文版)	50/50	WIN98简体中文版	350/310
FIFA2000	50/48	神雕侠侣(95版)	69/55	虚拟人生	35/34	畅通无阻	128/110
NBA2000	50/48	人间道	49/45	使命召唤(中文版)	35/35	万事无忧	120/110
三国志之风云再起	88/80	金庸群侠传	69/55	魔法师传奇(中文版)	35/35	97合订本(上)	15/15
升州	38/35	神奇传说	69/55	**其它**		96合订本(下)	10/10
幻影特攻队	148/135	三国群英Ⅱ	69/55	地球2140	30/25	破碎虚空攻略	15/13
生化危机Ⅰ	48/45	少女魔法师(Ⅰ、Ⅱ)	89/75	魔法门Ⅷ之入侵之令	38/36	[illegible]之霹雳飞舞	38/38
恋爱物语Ⅱ	38/36	雷锋塔(双CD)	69/55	懒人专家2000	28/26	MP3Ⅱ	49/45
守护者之剑外传	69/60	风色幻想	69/55	战神Ⅲ	148/130	随心所欲	140/120
守护者之剑	69/60	天地劫(增强版)	69/60	玩具兵大战Ⅱ	38/36	游戏攻略大王＋光盘	25/20
大富翁世界之旅	68/60	攻壳总司令	69/55	真命天子	48/45	VRV杀毒套装(特价)	260/100
苍穹守护者	38/36	龙神	69/58	阿猫阿狗	36/35	瑞星世纪版杀毒软件	230/150
新鹿鼎记Ⅱ(4CD)(智冠)	69/60	幻世录	69/60	虚幻世界	38/36	**特价精品**	
模拟人生	50/48	风云	69/55	自由与荣耀	85/75	摩托英豪＋炎龙骑士团Ⅱ	50
火箭宝贝	69/59	岳飞传	49/45	生死之间Ⅱ	98/60	摩托英豪＋魔兽争霸Ⅱ	60
恺撒大帝Ⅲ	148/135	**电子艺界**		情人节(双CD)	88/35	飞机大战卡曼契＋极品飞车Ⅱ	60
英雄无敌Ⅲ末日之刃	88/80	模拟城市3000(中文版)	159/145	创世纪个单	149/40	五种之神Ⅰ＋极品飞车Ⅱ	60
银色幻想	50/46	银河飞将Ⅳ(6CD)	238/98	美少女梦工厂Ⅲ	98/30	摩托英豪＋模拟公园	60
天旋地转Ⅰ、Ⅱ	38/38	龙王三国	149/50	孔明传	138/125	机甲猎人	19
凯撒大帝Ⅲ(中文版)	148/130	无畏战车	50/45	大富翁Ⅳ(简装)	60/45	疾飞鹰	19
科隆战记3	48/45	银河飞将Ⅴ(中文版)	238/190	横扫千军	50/45	时空特勤组	19
初恋	48/45	上帝也疯狂(中文版)	50/45	横扫千军之亡国风云	88/78	虎将神兵	19
曹操传	148/130	绝地风暴Ⅱ	48/45	噩梦鬼魅	50/40	海底英雄	19
失落的大地	99/85	极品飞车Ⅱ特别版	159/55	英雄无敌Ⅲ(中文版)	148/135	烈焰钢狼传	19
半条命－针锋相对	68/65	车王争霸Ⅴ	149/129	中朝霸业	89/50	汉伊战争	19
七国演义	148/135	98'世界杯决战法兰西	129/110	霹雳飙车	35/30	大银河物语	19
神秘岛2星空断层	50/48	NBA98(简装)	40/35	便利商店	19/19	中国武将列传	19
英雄传说Ⅴ巨龙之火	148/130	极品飞车4之孤注一掷	159/140	家园	148/130	暗黑总动员	19
赛肯特拉战记	148/130	NBA99	149/120	云斯顿赛车99	138/110	勇者斗恶神	19
命令与征服Ⅱ	159/145	摩托英豪Ⅱ	149/119	英雄无敌Ⅱ	40/38	世界足球98(简装)	30
天子传奇(3CD)	49/45	摩托世界锦标赛	149/130	起义2之再造帝国	49/45	飞剑客2(3CD)	50
博德之门(5CD)	198/180	F15	159/140	炎龙外传－风之纹章	36/35	将族Ⅲ	30
平原惊雷	48/44	米格29VSF16(二合一)	159/140	航海时代之战潮	140/120	凯特王朝	30
轩辕剑Ⅲ	129/119	未来战警	50/45	跑马街头足球	36/35	魔眼神猫	40
情人节2世纪之恋	38/38	长空雄鹰	99/80	梦幻西餐厅Ⅱ	38/35	傲气雄鹰97	30
主题公园世界	50/46	地下城守护者Ⅱ(中文)	159/140	三D弹子球	68/50	摩天大楼	30
春秋英雄传	35/32	主题医院	36/35	半条命—军团要塞	69/60	中国水浒传	70
霹雳小组3	98/88	以色列空军	48/46	仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28	海底世界	30
侍魂	38/35	长弓阿帕奇Ⅱ	48/45	达摩传	39/35	七英雄物语	40
人偶情缘(2CD)	38/38	小鹤闯天关	50/45	新鹿鼎记Ⅱ	38/36	第十一小时	49
西风狂诗曲2(4CD)	58/53	黑暗王座Ⅲ	198/175	天龙八部	38/36	猎杀潜航	30
金银岛	98/90	**第三波**		邪际阴戊	148/135	红线飙车	30
风色幻想SP封神之剑	48/45	异形追杀令	138/120	模拟城市大飙车	149/30	极速大龙	40
淘气兔宝贝	69/60	水浒传之天命之誓	118/100	三界谕Ⅱ	38/35	诸侯风暴	50
疾风少年(2CD)	49/43	失落的传说之亚特兰提斯	149/120	极品飞车3	48/45	极道枭雄Ⅰ	30
火锅店	19/18	异尘余生2(中文版)	148/130	百战天虫Ⅱ	38/36	大富翁疯狂模拟战	30
魔法少年	49/45	大航海时代外传	128/120	铁路大亨Ⅱ(中文)	25/25	玫瑰纹身	30
守护者之剑2(5CD)	69/65	古文明霸王传	98/60	足球万岁	35/35	摩托英豪	30
东方传记	49/44	装甲指挥官Ⅱ	148/130	魔法门Ⅶ(中文版)	158/140	人猿地球反击战(双CD)	40
圣灵骑士	49/49	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	魔法门Ⅲ之皇后万岁	38/38	极道枭雄Ⅱ(简装)	30
劲爆极限滑雪	50/45	龙剑客Ⅱ(3CD)	148/55	魔幻天下	98/30	魔空霸传	35
古墓最后的启示	50/45	工人物语Ⅲ	148/120	烽火三国	36/36	绝命魔琴	19
智冠		神偷	148/135	极品飞车Ⅱ	149/30	花木兰	19
勇者泡泡龙Ⅱ	49/45	梦幻战士	128/40	**工具类**		新蜀山剑侠传	19
刘备传	89/75	剑魂	148/55	东方快车世纪号	28/28	黎明之战	19
欢乐大航海	69/60	大航海时代4	248/210	WPS2000家用版	98/80	深海猎鲨	30
速食店＋便利商店(套装)	35/34	般若魔界	128/45	开天辟地	128/110	绝地风暴Ⅰ(终极版)	30
时空道标	69/55	三国志Ⅳ	168/135	金山词霸2000	28/26	命运与征服(金版双CD)	40
水浒传之梁山好汉	69/55	**新天地互动多媒体**		金山快译2000	28/26	新世纪兴亡史	30
深入地心	69/55	战地2100	80/70	东方不败	80/68	英雄战记	19
七合一:超级保镖＋超级解霸5.5＋东方网神＋东方快车2000＋因特网10种武器＋精彩屏保＋联想网校月卡							100/95
四合一:古文明霸王传＋剑魂＋海底文明＋三界谕			128/118	四合一:虚幻人生＋使命召唤＋决战朝鲜＋自由与荣耀Ⅰ			110/100
盟军敢死队(深入敌后)＋使命召唤＋攻略			169/150	五合一:心跳回忆＋魔法门Ⅵ＋美少女梦工厂Ⅲ＋生死之间Ⅱ＋东方不败			189/170

欢迎加盟捷径俱乐部

好消息!

为答谢《家用电脑与游戏机》忠实读者和一直支持捷径公司的朋友们，公司决定，凡会员可八折购买《三国志Ⅴ》并赠送《武士魂》＋《三国志Ⅵ》典藏音乐CD各一套，非会员可八五折购买《三国志Ⅴ》并送《三国志Ⅵ》的音乐CD一张。数量有限，欲购从速。

《三国志Ⅴ》280元

捷径万智牌邮购区

邮费5元/套

万智牌三国志预组套牌(魏国版、蜀国版、吴国版)，每套55元/会员50元
万智牌三国博图版每套57元/会员50元
三国博图补充包20元/会员20元
万智牌博图初级版补充22元/会员20元
万智牌中级版第六版预组套牌80元/会员75元
万智牌中级版第六版补充包25元/会员23元
万智牌克撒起始包99元/会员90元
万智牌克撒补充包29元/会员25元
万智牌马凯起始包99元/会员99元
万智牌马凯补充包29元/29元

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克套装版(7CD)	188/160	平面美术设计金典(5CD＋书)	99/80
树人教育98版软件小学(6CD)	198/180	三维动画设计金典(5CD＋书)	99/80
树人教育98版软件中学(6CD)	198/180	树人新世纪版初一篇	78/50
树人教育98版软件高中(6CD)	198/180	树人新世纪版初二篇	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第一集	68/50	树人新世纪版初三及升学篇	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第三集	78/50	树人小学奥林匹克题库	28/28
初中英语听力大全套装(5CD＋书)	99/80	龙文听霸	110/95
树人新世纪版小学第一集	78/50	树人新世纪版小学第二集	78/50
趣味数学—奥林匹克初中版(3CD)	68/50	趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第四集(2CD)	78/50

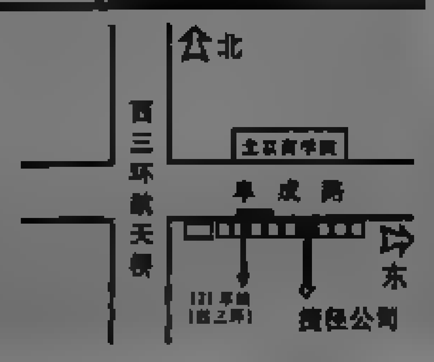
正版"100"——5张光盘100元，会员100元6张，邮费10元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
大海十字军Ⅱ	五笔速成	大嘴英语A、B(2CD)	唐诗300首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玉精华
死亡之锁	WORD2000快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
风中风暴(2CD)	EXCEL2000快译通	超级解霸	超值套装——股市经典
四路启示录	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
麻将大师1	中文OFFICE 6合1速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98多媒体精粹	电脑秘书99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2十日通	苏州园林	中国绘画史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦

邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司 电话:68520836

联系人:李文东 邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁



39 元 = 一生一世的好心情

我们努力着，却不知未来的方向；
我们相爱着，却不知情归何处；
我们真诚待人，换来的却是误解；
我们竭力拼争，却总是沉沉浮浮……

心情故事 赠送十万字权威专业论著。

职业生涯

助你成为成功者，商场游刃，官场自如。

心理治疗

让心里的灰色地带一片绿荫。

人际交注

让每个人都喜欢你。

婚恋家庭

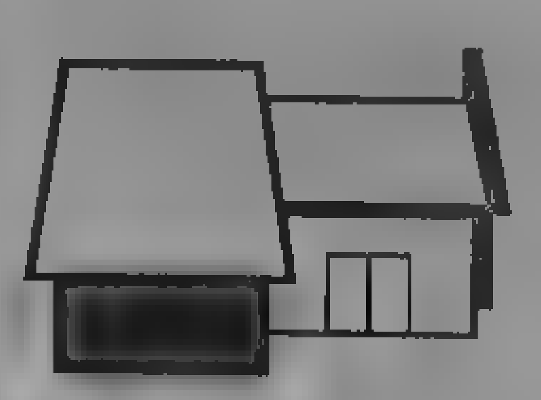
永远的温馨，永远的甜蜜。



心情停泊的港湾

多位心理学专家倾心著述，科学、理性权威近 2000 道自测剖白一个真实的自己近 20 首世界经典名曲给心灵深处的抚慰。

十余万字的附赠论著，更让您达观的面对世界。



心情康复的驿站

一位理性、专业的心理测试专家
一位细致入微的心理治疗专家
一个善解人意的测试治疗环境
一个保护心灵隐私的资料留档方法
一个可信赖和倾述的朋友

百事隆泰

地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间
邮编：100081
电话：(010)68744695，68744400－8233
传真：(010)68745157

真情告白

Hello！我是阿 Jane：一位刚出校门的动感女孩，《游戏频道》是我主持的第一个节目，一定会有诸多不足，请大家多谅解并支持我。

我喜欢游戏，因为游戏带给我一份绝于尘世的动感，那份快节奏，让人生都变得激动；我喜欢做主持人，因为这会使我结交更多的朋友、一起共享缤纷五彩的时光；也希望大家喜欢我———个快乐的女孩！

希望大家给我来信。

E－mail: jane_game@ sina. com

地址：天津市河东区程林庄道嘉华里 16 号 3 门－702 室《游戏频道》节目组收

邮编：300160

Hello! 我是阿 Jane，打过招呼，就是朋友。

——阿 Jane

第一款

国内首创三维主持人现场直播，全程中文语音解说，真电视味道。

第一线

直击行业热点，热爆游戏内幕，引领时尚，紧跟潮流。

第一流

软硬兼顾，雅俗共赏，内容丰富，强档出击。

第一次

第一次展现虚拟节目主持人风采，要与 Game 沟通，先和阿 Jane 互动，Games channel 展现游戏魅力的频道。

阿 Jane 档案：

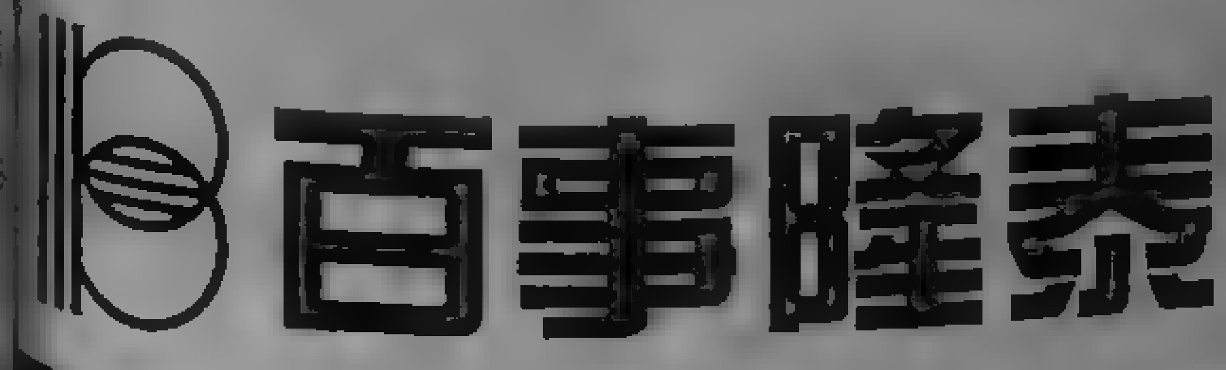
性别：还用说？ 年龄：不必问 身材：去想吧 爱好：跳舞毯 口头语：Follow me!

梦幻你心中的阿 Jane，梦幻你心中的女孩。一千个人有一千个梦，一千个人有一千个阿 Jane. 我们将挑选 10 名获奖者，赠送《游戏频道》。

2CD = 21 元

各地经销商名录(排名不分先后)

北京连邦：62628618 北京正普：82615801 北京万众：62510135 北京里仁：62615307
北京圣比尔：62552749 北京晶合：82634097 北京新四方：62577731 北京图书批发城 263 号：65934375
上海华东书局：63780159 天津金秋书刊批发中心：27420227 昆明新闻图书批销部：4126973
杭州现代经济文化发展公司：8862614 成都求索书店：2902080 重庆江宇书店：63626882－8353
南昌沧海书店：8504553 徐州宏达电子经贸商社软件部：3703154 武汉春秋书店：85763105
郑州黄河文化书刊社：7647349 长沙教育工艺书社：4431026 沧州三联书社：3033225
南京百味书店：6631037 宁波新世界书店：7319350
福利网站：http: //www. efreecd. com 天极网站：http: //www. yesky. com(原 http: //www. cpcw. com)



地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间
邮编：100081
电话：(010)68744695，68744400－8233
传真：(010)68745157

Close Combat IV

即时战略游戏

即将上市

☆新的战略系统允许在阿登的战略地图上移动多种战斗组群

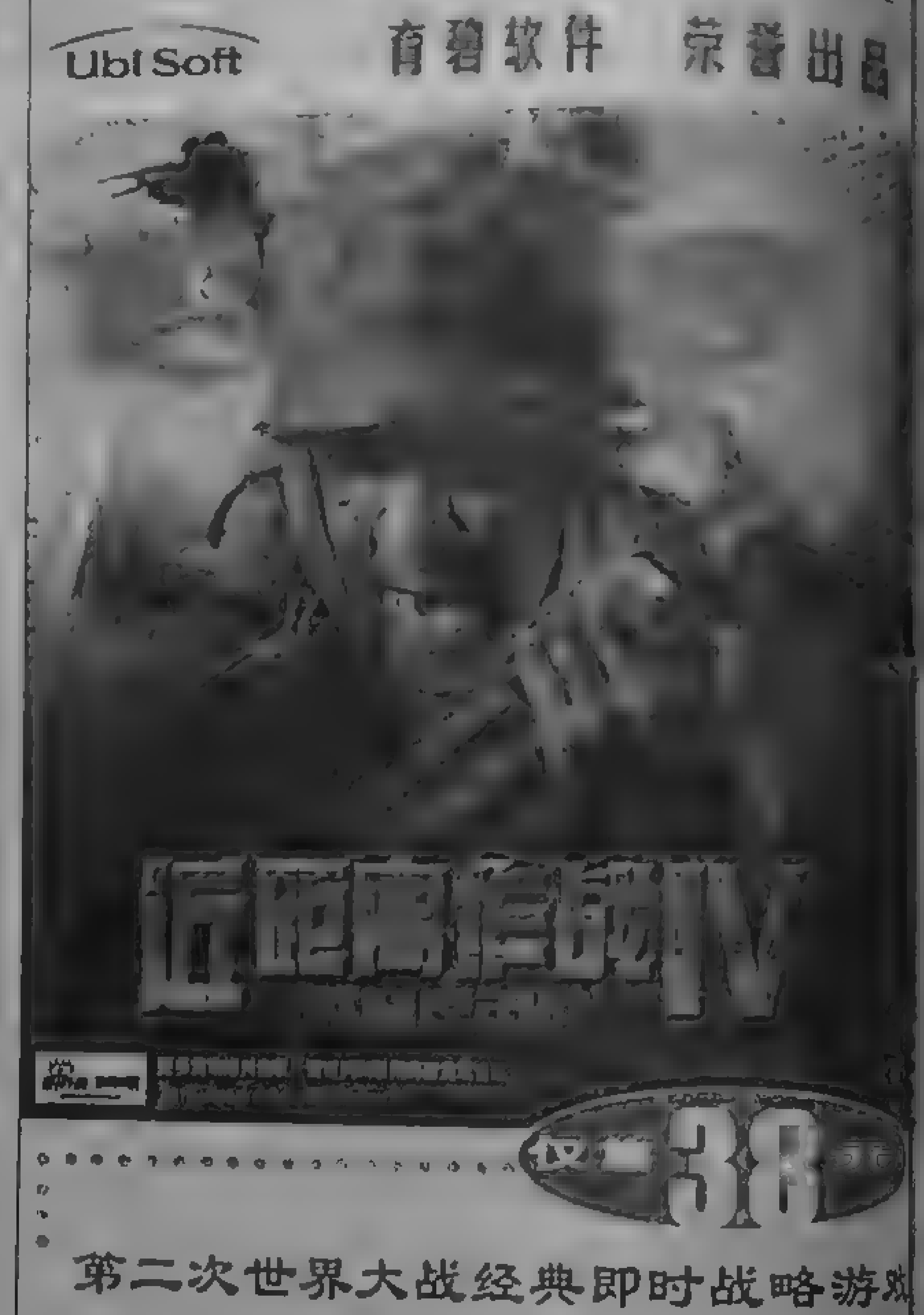
★各单位可以根据自己的战略行动从不同地点进入战斗地图

☆通过使用先进的人工智能系统，无论是精神压力，疲劳和士气都对你的部队产生直接影响，而且部队会对此作出不同反应

★战略游戏战争发生器让你生成自己的战役

☆2个玩家可以通过串行线，IPX、拨号方式和因特网进行连机游戏

Ubi Soft　育碧软件　荣誉出品



第二次世界大战经典即时战略游戏

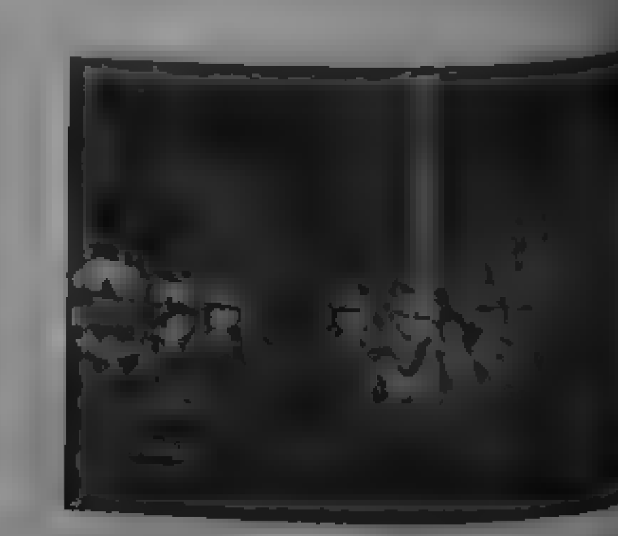
Ubi Soft　育碧软件　荣誉出品



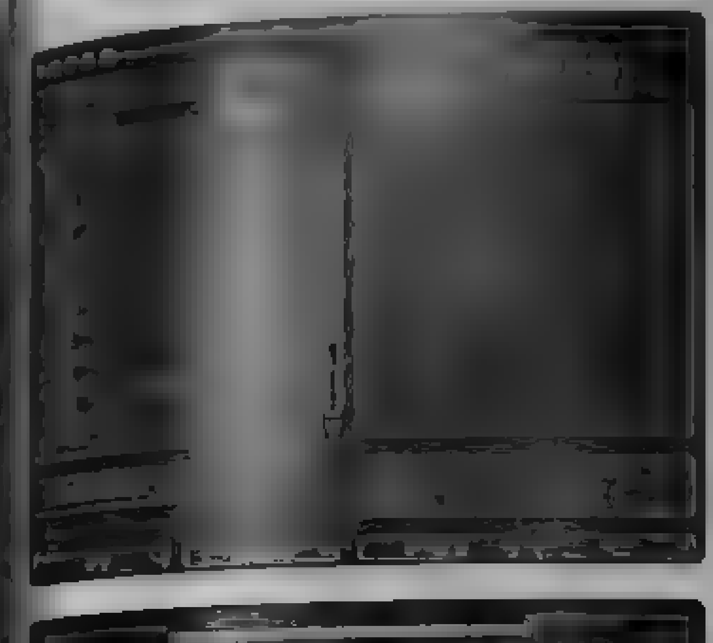
媲美《赛尔达64》的动作角色扮演力作

- 讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇
- 游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作
- 根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家(Playmobil®)”设计制作游戏角色造型
- 50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界
- 完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。
- 精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。

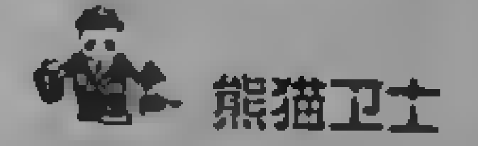




家园中文完整版 (Homeworld)



赠送育碧千禧游戏展示盘，其中包括多次获得 PC Magazine评选的最佳编辑选择奖的熊猫卫士杀毒软件



熊猫卫士

Ubi Soft　育碧软件　荣誉出品



读 者 问 卷 调 查

2000・04

您的参与是对我们最大的支持



读者档案

姓名:________ 年龄:________ 性别:□男□女

地址:______________________________

______________________ 邮编:________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章:________________
2. 本期您最不喜欢的文章:________________
3. 本期您最喜欢的栏目:

□新闻报道	□特别企划
□上市烽火	□PC 工具箱
□流星时空	□硬件兵工厂
□佳作赏析	□网络港口
□攻略手记	□文渊阁
□排行榜	□镜花园
□秘技档案	□杏花村

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍:________________
2. 您最想看到的游戏赏析:________________
3. 您最想看到的游戏攻略:________________
4. 您最想参与的活动:

□问卷调查　□有奖征答　□游戏竞赛

□玩家联谊　□有奖征文　□优惠销售

点将榜投票

您最喜爱的游戏:1.________________

2.________________

3.________________

4.________________

镜花园投票

您最喜爱的画作:________________



* 完整收录库申、卡拉克两个种族的战役史诗
* 全面支持各种标准的三维加速硬件
* 最多8人参战的多人游戏模式



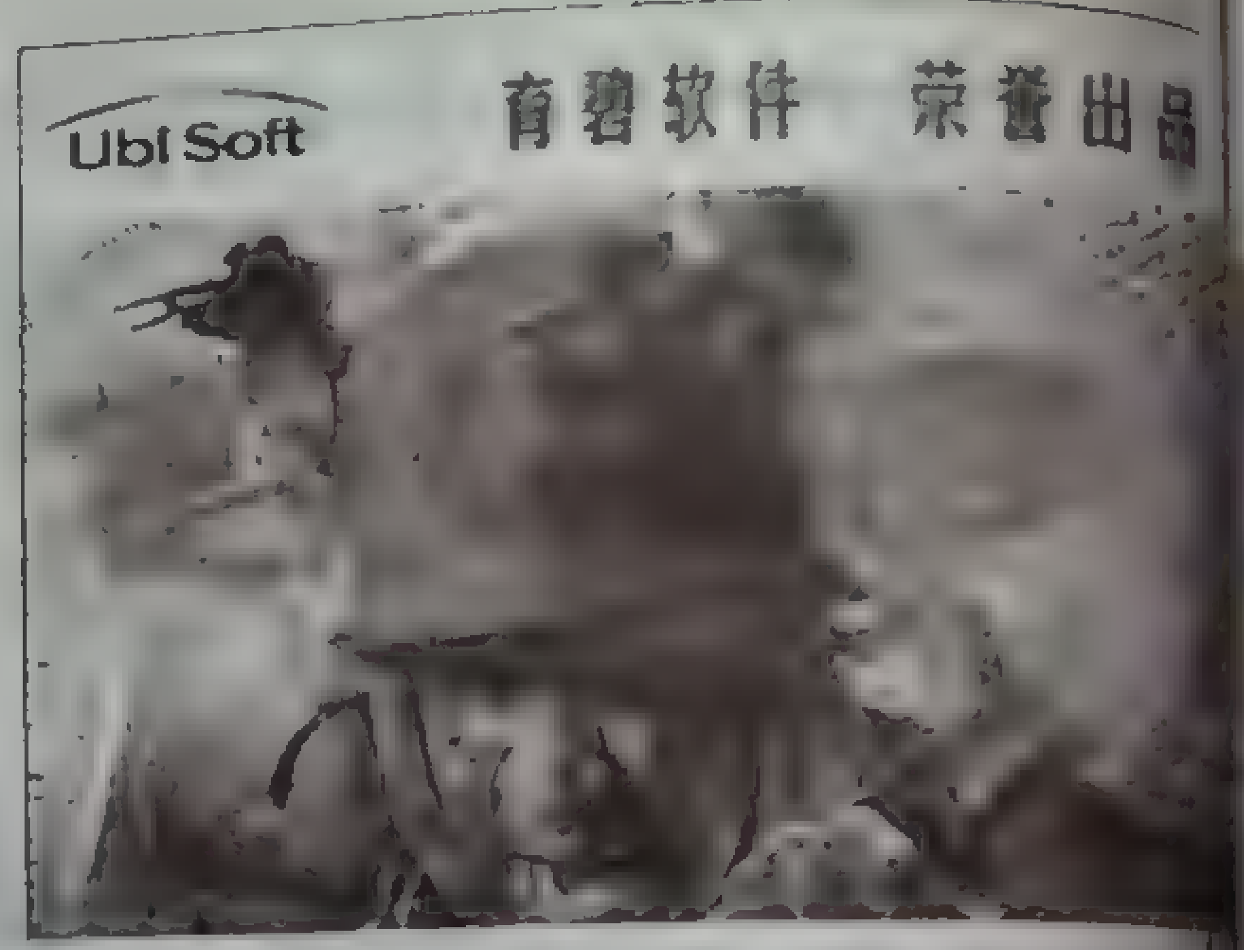
Close Combat IV

即时战略游戏

即将上市

☆新的战略系统允许在阿登的战略地图上移动多种战斗组群

★各单位可以根据自已的战略行动从不同地点进入战斗地图



游戏点评

游戏名称：__________

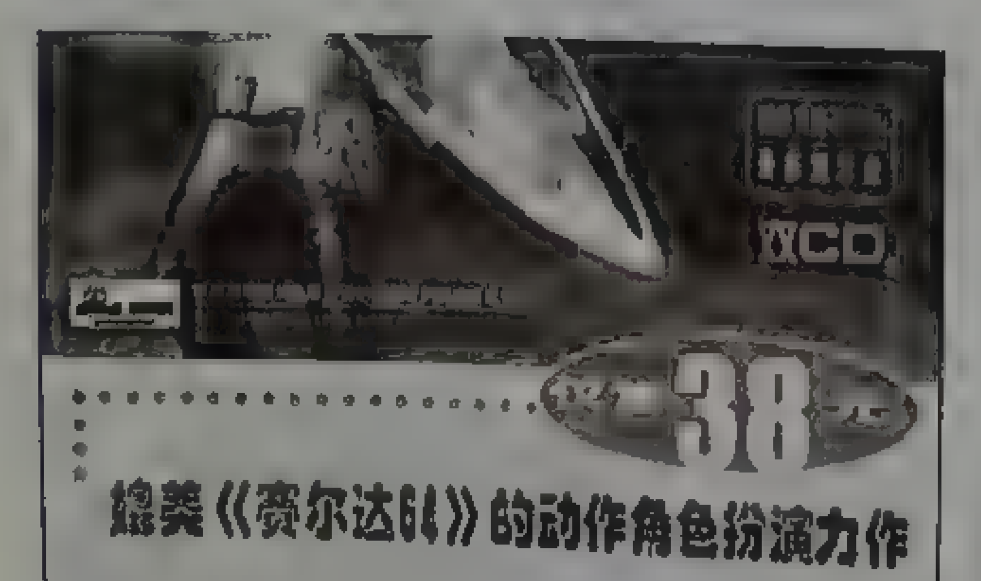
点评内容：__________

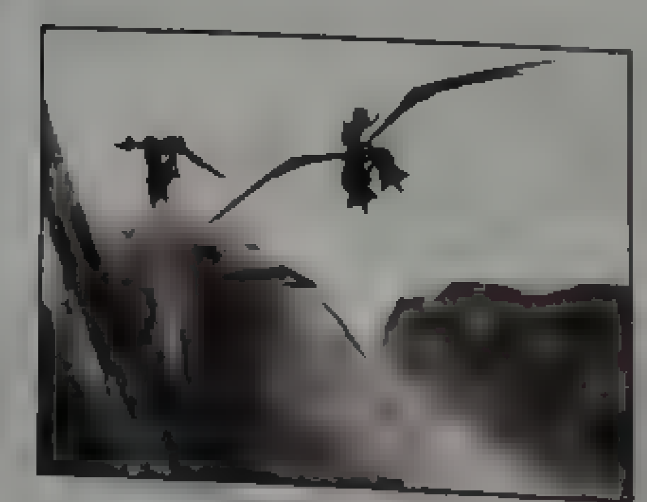
留言板

广告咨询

1. 本期您对哪家公司的广告最感兴趣：__________
2. 您希望：□购买□询价□索取资料
3. 本期您最欣赏的广告是：__________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

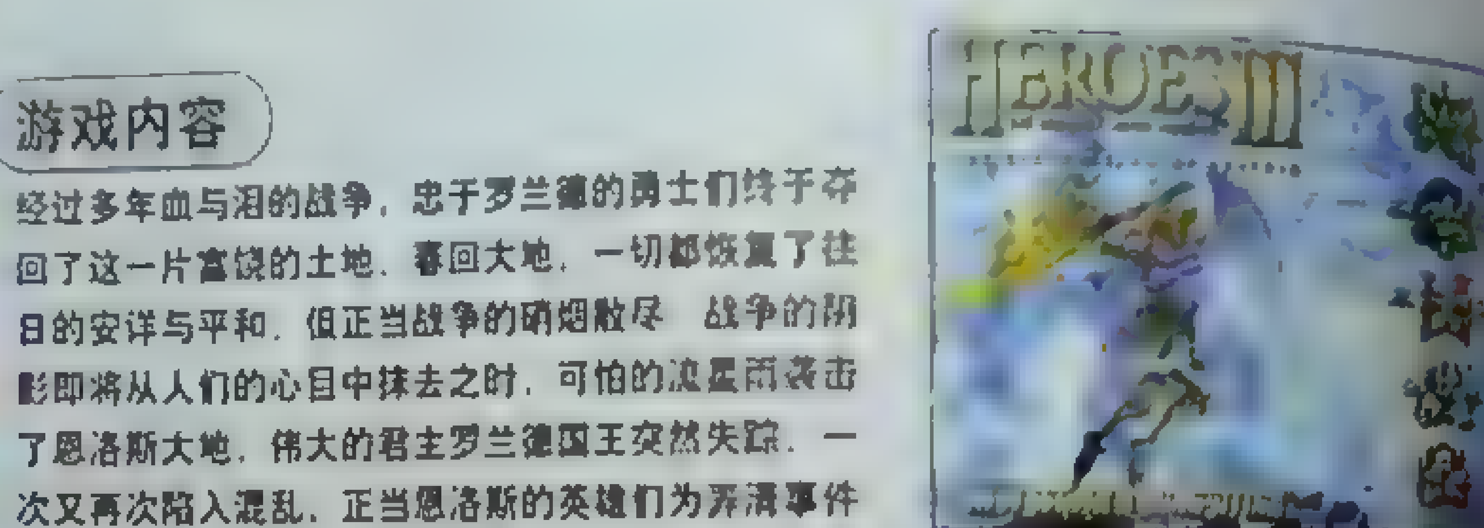






新浪网育碧游戏专区

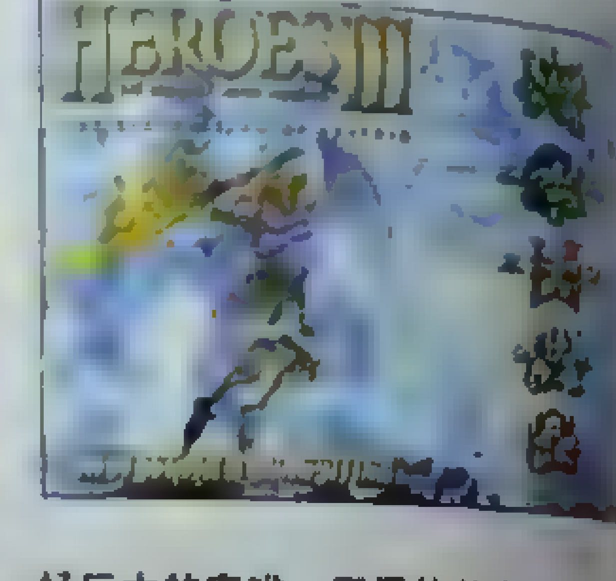
Ubi Soft





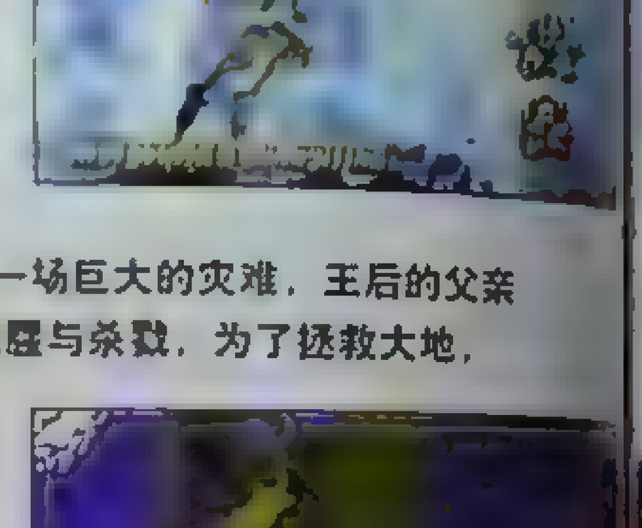
游戏内容

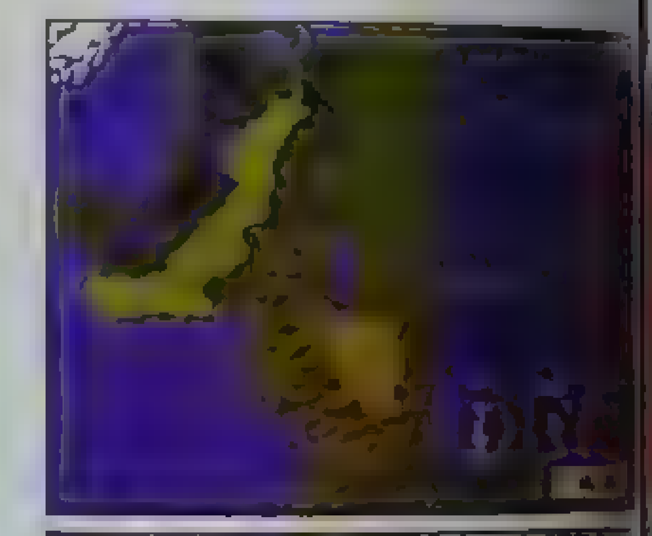
经过多年血与泪的战争，忠于罗兰德的勇士们终于夺回了这一片富饶的土地，春回大地，一切都恢复了往日的安详与平和，但正当战争的硝烟散尽，战争的阴影即将从人们的心目中抹去之时，可怕的流星雨袭击了恩洛斯大地，伟大的君主罗兰德国王突然失踪，一次又再次陷入混乱，正当恩洛斯的英雄们为弄清事件真相奋力厮杀时，在恩洛斯大陆的东南方，王后凯瑟琳的故乡，另一块富有的土地---埃拉西亚也正面临着一场巨大的灾难，王后的父亲神秘死亡，各地出现了奇怪的不死生物，到处充满了血腥与杀戮，为了拯救大地，英雄们不得不再次举起他们的剑

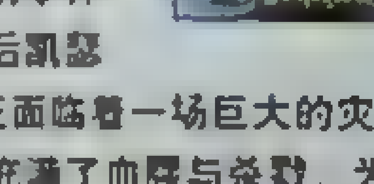


游戏特点

- ◇ 精美绝伦的画面，采用3D渲染制作的人物和怪兽以及建筑
- ◇ 800X600的分辨率和65000种色彩，比上一代产品大有改进
- ◇ 简单易用的回合制游戏，上手更加容易
- ◇ 独特的基于环境的战斗地形系统
- ◇ 允许玩家定义角色的升级等功能
- ◇ 8个完整的市镇和城堡，16种不同的英雄，超过120个战斗单元
- ◇ 改进的多人游戏，支持8个玩家通过局域网和互联网游戏
- ◇ 全部中文化的游戏界面，操作方式一目了然







回合策略游戏传世之作

该游戏的中文版本采用DVD盒包装，赠送一张"千禧育碧游戏演示盘"和由"熊猫卫士"提供的杀毒软件的捆绑版

熊猫卫士
www.pandaguard.com

该版本游戏的售价为
48元

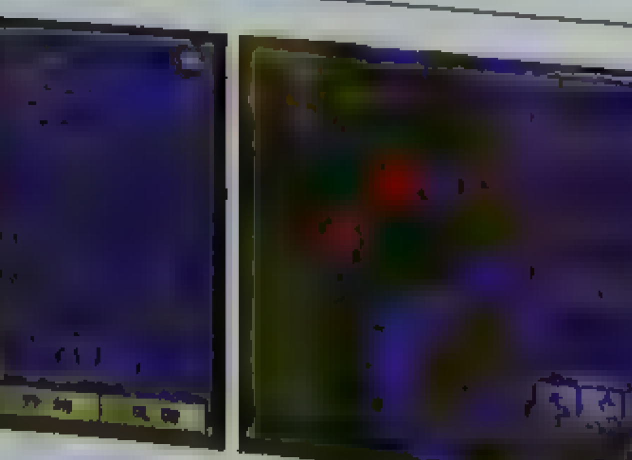
回合制大作《英雄无敌III》的全新任务版

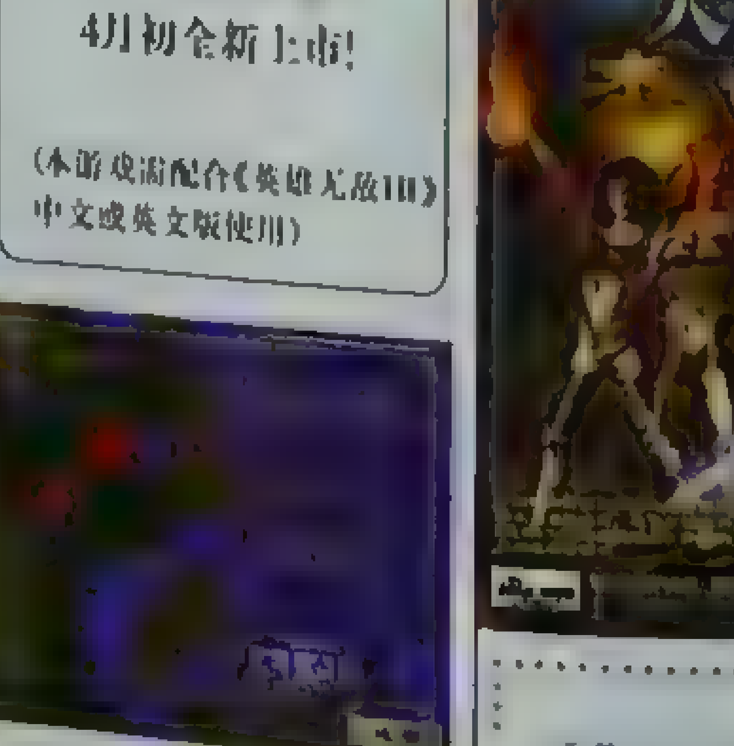
- ◆ 全中文版操作界面更加亲切，上手容易
- ◆ 6个全新战役，36个独立战役任务
- ◆ 新增7名英雄，12种怪物，2种英雄职业
- ◆ 新的地图编辑器可以生成无限的地图
- ◆ 新加入10张专供多人对战的地图

完全中文版
4月初全新上市!
(本游戏需配合《英雄无敌III》中文或英文版使用)

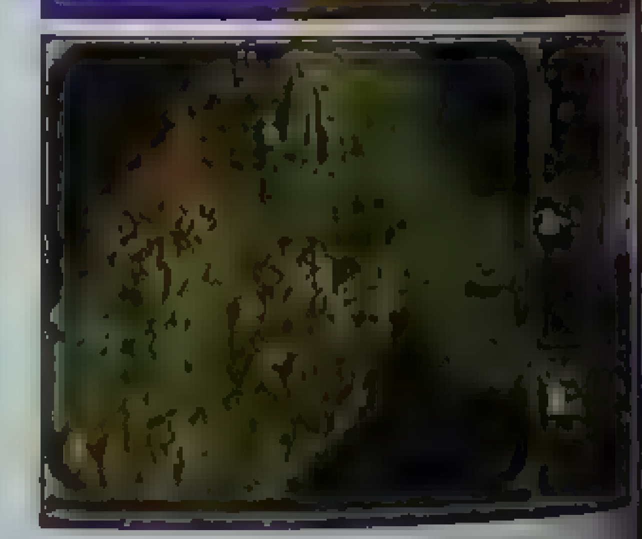




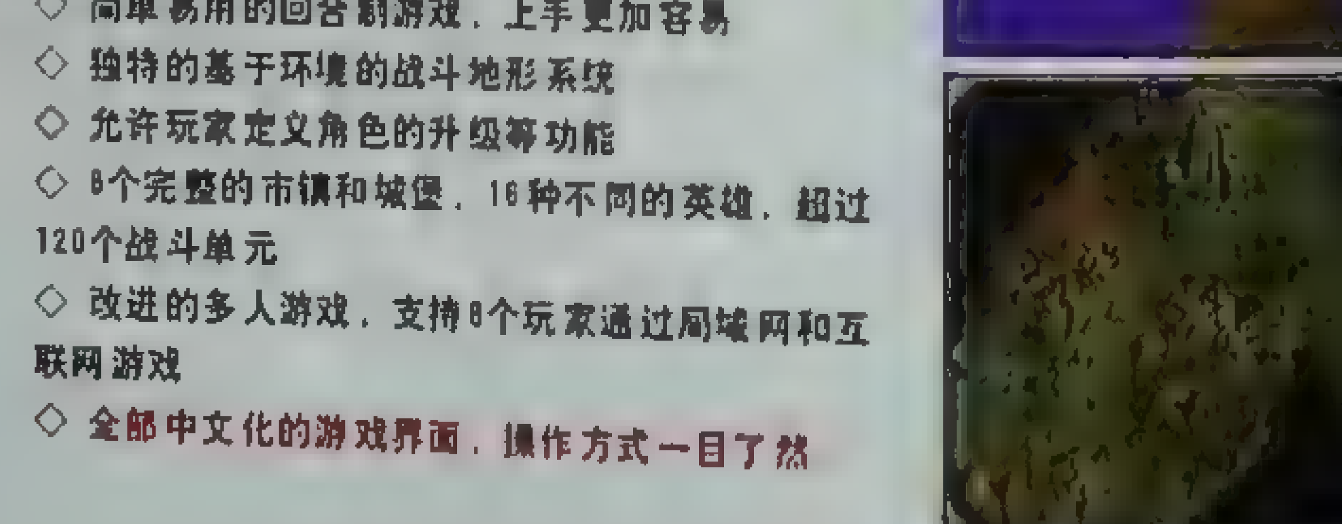


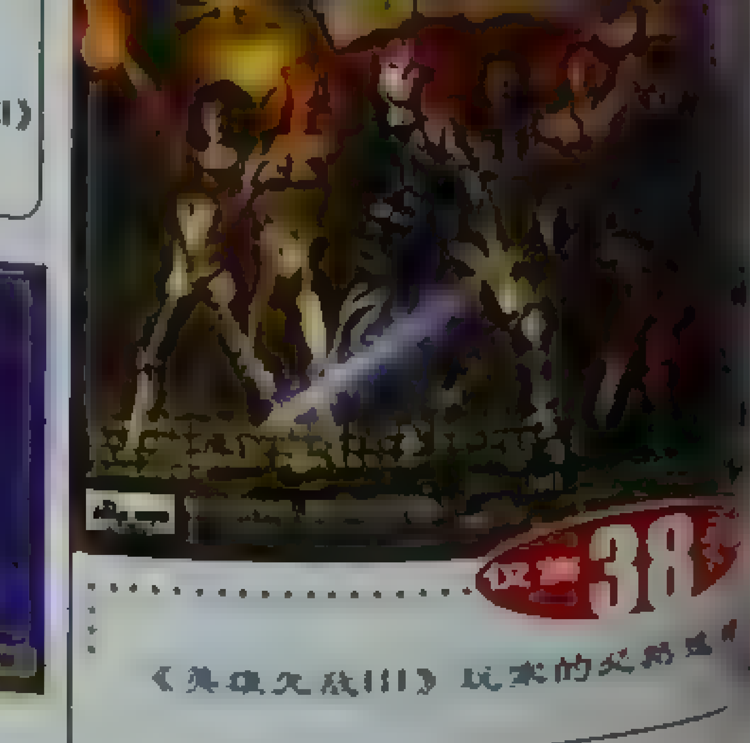


《英雄无敌III》玩家的必备选择









Country selection 多达全球70个国家联赛。新增全新中国甲A联赛。

MatchAction 全新比赛界面。

Newspaper 更详细、更全面、更真实的相关新闻报道。

ScoutReport 新增的球探报告。

TeamSelection 游戏为您提供全球1400家俱乐部中29000名足球队员的最新真实数据。

Training 系统的训练将是球员赛场上良好状态的保证。



再续世界足球经理不败神话

《世界足球经理2000》封面教练有奖竞猜活动

我们将会从您的回执中随机
抽取一等奖一名，二等奖三十名和三等奖三百名



一等奖 奖品为日本原装进口世嘉家用梦幻游戏机DreamCast一台，随主机附送由日本CAPCOM公司提供生化危机系列最新巨作《生化危机之圣女密码》一款。



二等奖 奖品为上海育碧电脑软件有限公司提供育碧精品系列游戏一套，其中包括最新上市《家园中文版》，《横扫千军之王国风云中文版》，《英雄无敌3中文版》等精彩游戏。

三等奖 奖品为精美《雷曼2》鼠标垫一张

本次《世界足球经理2000》封面教练有奖竞猜活动截止于2000年6月30日。
上海育碧电脑软件有限公司保留最终解释权。

手册内页附《完全上手指南》

凭游戏手册内附赠的优惠券，您可以16元的惊喜价位邮购《彪马街头足球》游戏(免邮费)。

全方位体验令人着迷的足球运动!

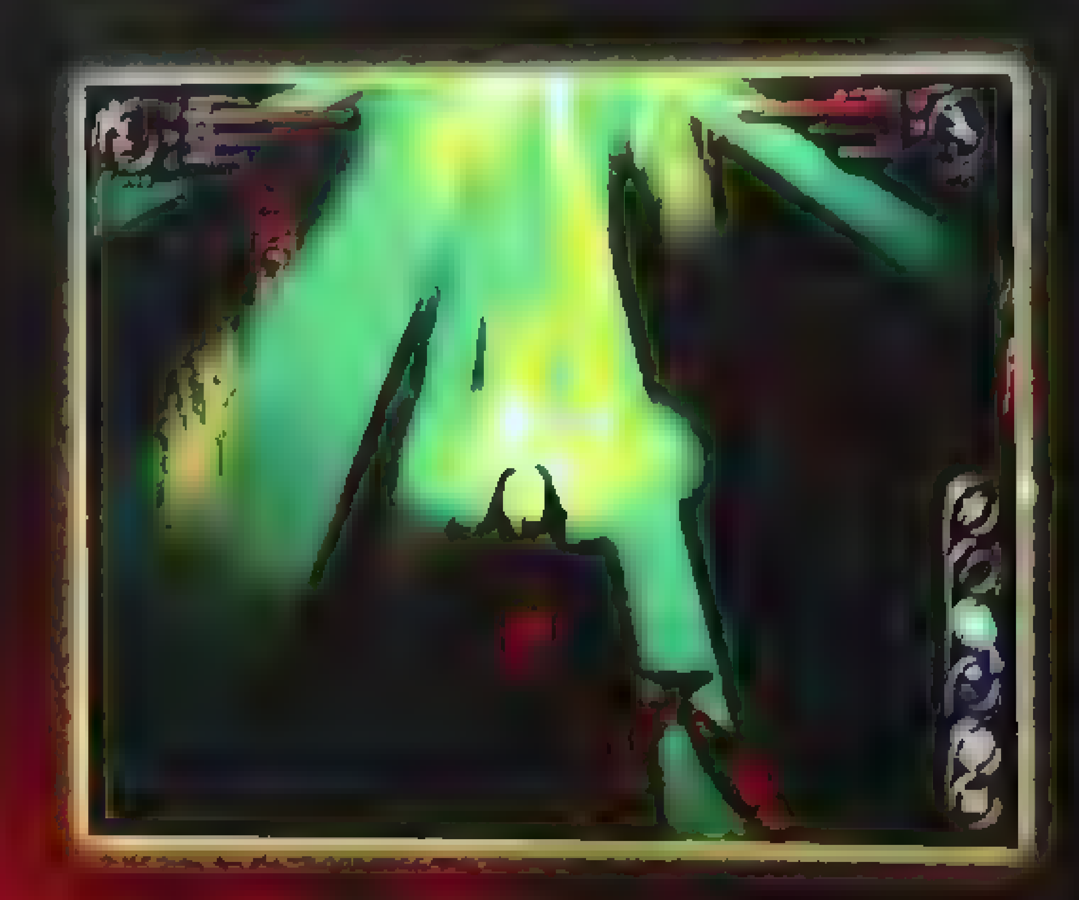


疯 狂 热 卖 中



太阁立志传III
简体中文版
第3波软件(北京)有限公司
上海办事处
第三波
KOEI
每周五晚21:00-22:00第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫"动心九时"
经典RPG12合集
RPG
玩家势必珍藏的历史巨作
THE DESTINY KNIGHT
STONEKEEP
Ultima World
ORIGIN
第三波
北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 邮编 100029 电话:(010)62023122 传真 (010)62368776
每周五晚21:00-22:00第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫 动心九时
上海办事处地址.上海市瑞金南路1号海兴广场16H 邮编 200023 电话 021-64223192 传真 021-54521019
RPG12官方主页 Http://games.sina.com.cn
Interplay
NEW WORLD COMPUTING

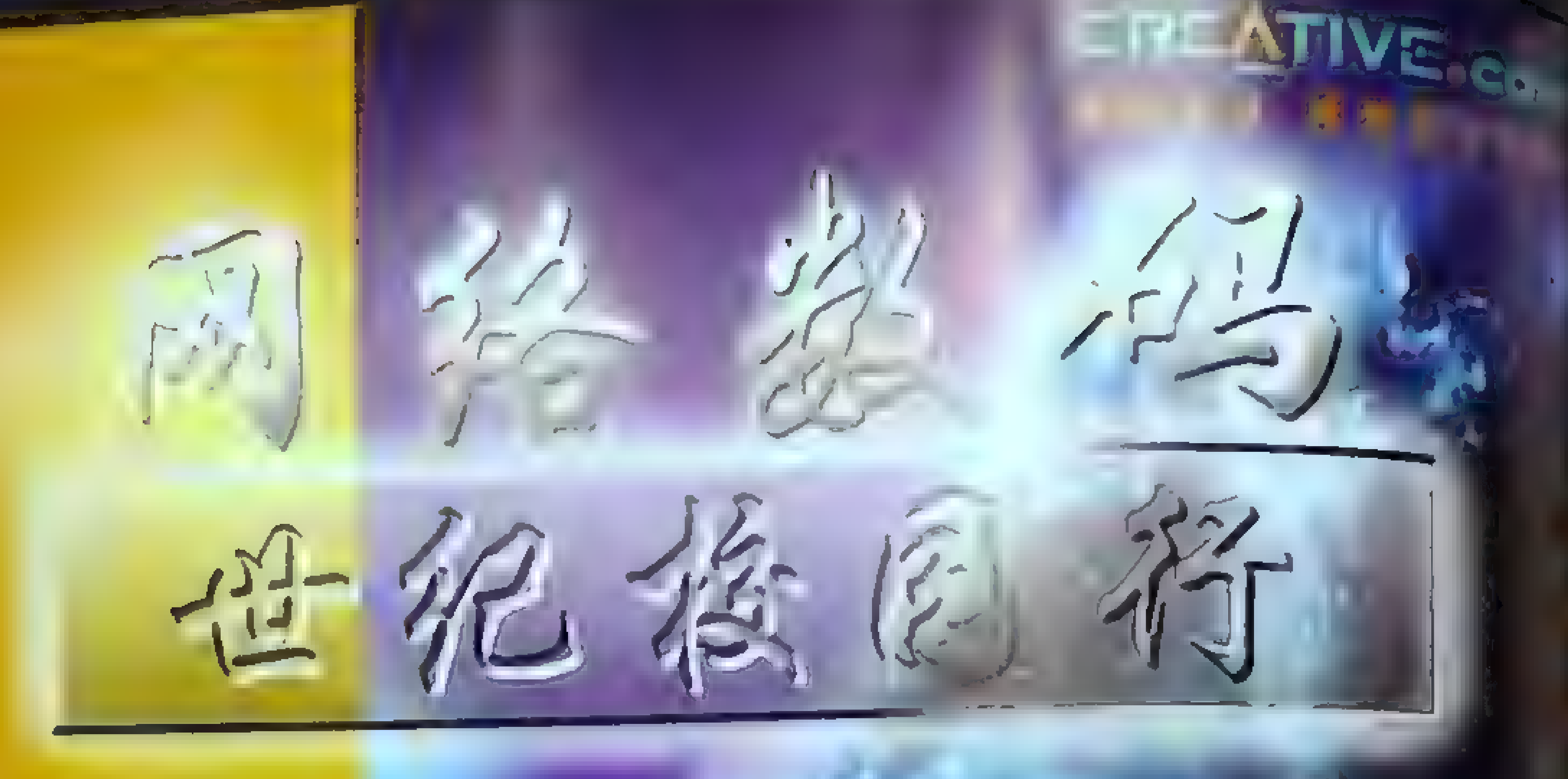








古墓丽影
AOG 第3波
50元
超值热卖
凡名回执卡寄回编辑部的用户
均有机会得到精美礼品
已于3月10日火热上市
大刀
DAIKATANA
游戏时代
即将全力推出
游戏史上跳票最久的经典
穿梭时空
斩尽邪恶
万众期待
大刀当出
游戏时代
地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院中作科技楼
邮编：100081
电话：010-68918554 68918552
E-mail:aog@263.net.cn
AOG
第3波
EIDOS
68元
AOG 游戏时代
创意鹰翔呕心沥血
游戏时代倾力奉献
跨世纪国产游戏大作
美丽梦想的画卷
有关环保的深刻主题
一款为全人类制作的游戏
獨闖天涯
双CD
50元
气势恢弘的场景
全新模式的战斗
你是否有智慧与勇气
接受不可预知的命运挑战
将于"4"月"10"日火爆上市
游戏时代独家总代理
创意鹰翔研发
EAGLEFLY



Creative网络数码世纪校园行大促销行动



学生朋友们：

快来注册，优惠多多，数量有限哦！

在校学生只要在活动现场注册成为《创新数码娱乐俱乐部》的学生会员，获得精美礼品(含优惠券和会员卡)，同时在有效期内可享受以下优惠：

1. 买Sound Blaster Live！学生版 送PCWorks 4.1音箱，只需 元！
2. 买Nomad学生版(32MB) 送时尚精美耳机，只需1998元！

此外，考虑到由于各种原因仍会有许多在校学生未成为会员，创新公司还为(Creative)你们特别准备了Creative学生版网络优惠套餐以及Creative Discovery 学生优惠套餐(会员同样也可享受这两种套餐)

Creative学生版网络优惠套餐：Modem Blaster PCI调制解调器 + Vibra 声卡 学生优惠价338元（零售价450元）

Creative Discovery 学生版优惠套餐：

A套餐 Vibra 128 声卡 + PCWorks 2.1(可升级为四声道)音箱 学生优惠价520元（零售价580元）

B套餐 SoundBlaster PCI 128D声卡+ PCWorks 2.1(可升级为四声道)音箱 学生优惠价 元(零售价680元)

C套餐 SoundBlaster Live!数码版声卡+PCWorks 2 1(可升级为四声道)音箱 学生优惠价 元(零售价1060元)

* 以上活动最终解释权归创新公司所有



创新科技

北京创新未来科技有限公司 电话：010-62510016

上海分公司 电话：021-62561067 62553477

广州办事处 电话：020-87664665 87654660

新世纪的足球盛会，千禧年真正的足球游戏

惊喜价位 50元

这就是你的 FIFA2000

更华丽的进球
更精彩的比赛
更经典的球队

EA SPORTS

FIFA 2000

ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™
FIFA

暴雪



响当当的品牌 响当当的游戏

又好玩、又耐玩，还能有更多么？



STARCRAFT BATTLE CHEST





《星际争霸》：世纪珍藏

最新全球唯一暴雪官方收藏版 2CD
1.06汉化版本的《星际争霸》加《母巢之战》
直击首次公布的 DIABLO2 & WARCRAFT3 预览
提供Battle.net的CD-KEY、赠全彩升级图表
印有STARCRAFT主创Mr.BillRoper 签名海报

《暗黑破坏神》超值套餐

《暗黑破坏神》最新完整版
精美的盘面及说明书
内附八折购买豪华版或标准版
《暗黑破坏神II》的优惠卡
并可免费上Battle.net作战

奥美电子 www.aomeisoft.com

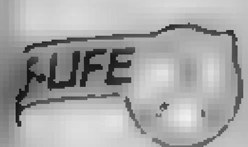
电话 (027)85836013 电话 (010)82612362

E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
E-mail: cheung@public.bta.net.cn

警告！要生存就必须遵守Murphy战斗法则 因为这是个真实的战场而你不是超人！ SIERRA

年度大奖游戏半条命全新剧情资料片

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE



这次你扮演的是一名海军陆战队员，可组织一支不超过 名士兵的小分队协同作战。

全新的战斗任务和接二连三的触发事件等你一一解决。包括很多搞笑的情节。

你的同伴和敌人具有超高的人工智能和各种超强威力的武器。

多人模式聚集了这类游戏天才设计的所有令人难忘的新地图。

针锋相对

目标
target：Freeman

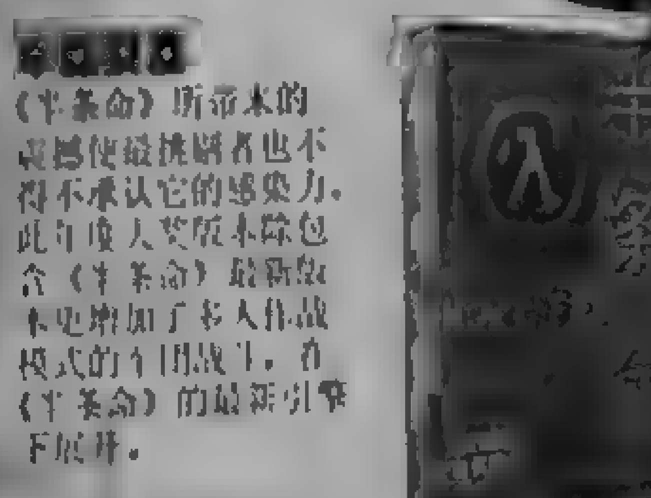
带上你的武器，
并作最坏的打算，
部队将在15分钟内出发……

让你冒到在《半条命》的空间
战中敌人是怎么这样的生！

定价 50元

送
千禧年历卡
全程攻略本





好评热卖中！ 68元

进入两年获得E3大奖，并被40多家国际知名媒体誉为"史诗般杰出的作品"。

为了配合《针锋相对》的上市《半条命》完整版将与其唯一资料片《针锋相对》同期上市

仅售50元

《半条命》、《军团要塞》均能运行《针锋相对》

奥美电子（武汉）有限公司

(027)85836013 (027)85836017



sina 游民部落

笑傲江湖演义(十一) www.xajh.com

★ 请注意:本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题,请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外,本站点拒绝中小学生访问



今宵多珍重

——和太极一起走过的日子(上)

[序曲]

"愁看残红乱舞,忆花底初度逢。难禁乖头泪涌,此际幸月朦胧。愁悴如何自控,悲哀都一样同。情意如能互通,相分不必相送。放下愁绪,今宵请你多珍重,至今未想见,只恐想见亦匆匆……"

我的E-mail里躺着一封信,在这个月圆之夜。他告诉过我,独在异乡身是客的他又要一个人守着漫漫长夜了,我决定陪他一起过中秋。当晚我早早地吃完饭,上了网。他还没来,但是,我却收到了这封很特别的信。

很短的一封信,其实更象是一张中秋的贺卡,可是,我却看了N遍,在等他上来的时候,我想起了我们的开始,只有整整30天,而我的心情,好象越过了一生。

[加入天山]

选择来笑傲江湖的天山派是有一个定数的,女孩的天性使然,喜欢一切冰清玉洁的东西,有雪莲之孤芳自赏,有天池之澈透天地,有离星月最近的那座山峰,象多年来无法触碰的梦。盛传江湖里的MM多在天山,我亦不能免俗,就为能小小地偷些年少时的浪漫纯真安慰自己。

天山是江湖里的名门正派,人气颇旺,是以天池总是天天热闹的紧。我常常静静地在一旁看同门聊天、切磋练功的心得,那时还没有去论坛,能在这里听到江湖上的一些新鲜出炉的闲闻逸事对我来说是件快乐的事。始觉这江湖依稀有了完整的轮廓,有了人与人的交流,也有了在练功杀人之外的各种形式的感情故事。

与聊天室不同的是,笑傲江湖里的角色扮演更浮凸了个人的性格,也强化了每个人的归属感和责任感,因为你必须忠于自己的选择。后来我看了巫师连载的江湖演义,这种感觉就更强烈了。大家在扮演自己的角色同时,也为这个江湖创造了精彩的篇章。记得有几篇描写关于门派纷争的情节里,我对几位江湖的前辈——悟空、箭神、飞仙、九幽、任我行留下了深刻的印象。虽然我没有亲历那些过往,但也能感受到他们鲜明的个性和江湖的门派渊源。跟后来的傲江湖相比,我想这些前辈和老玩家创造的天地更充满人性的气息,更让我留恋一点吧

[江湖情缘]

随着我江湖阅历的不断增加,终于有一天,我创纪录的攒到了30万内力,还顺利的拿到了举子文凭,正当我欢天喜地的想去给师兄姊们报喜的时候,我遭遇到了进江湖以来的第一次真正意义上的挫折:我被PK了。不过幸运的是,恋恋师姊救了我,使我不至损失辛苦赚来的那些学分和经验,这也是我第一次真切感受到同门的温暖。

我赶回天池想跟恋恋当面道谢,可天池却冷清得只剩我一人。百无聊赖之际,我开了主页的窗口去看江湖动态。过了好久,窗口突然跳回到江湖,页面上显示:"绿腰把自己当作了隐形人,正在冒着仙气呢。"而在这句话的上方,太极师兄已经跟我说了好几句话了。

"对不起,师兄,我在看论坛呢。""呵呵,没关系,你练得怎么样了?"在天山的同门中,太极并非第一个对我表示关心的人,但他真诚亲切的气质让人没有压力。

"哎,原来已经有30万内力了,刚才被人K了。"我无精打采地说。"哦,我没在线上,是谁杀你的?有人救你么?""古墓的,还好恋恋师姐救了我。"

"到底是谁杀你的?""快告诉我啊!"他一再追问,可是,打心底里,我并不喜欢报仇什么的。这大概是女孩与男孩玩笑傲江湖的区别吧,我更愿意以一种友善的方式结识江湖朋友,况且我真没看清仇家的名字:"算了,真要个个报仇的话,还不累死你们这些做师兄的。我还是自己慢慢修炼吧。"我对他淡淡地一笑:"谢谢你的好意啦,以后还请师兄多多指教。""好吧,有什么问题你尽管问,我一定知无不言,言无不尽。"

那个时候,我还不知道,有一种叫缘份的东西正渐渐地缠绕着我们。我日以继夜地泡在网上,只想早点积满内力,而太极多半晚上来得勤一些。他教会我如何练武器、怎么算经验,我的每一次小小的进步都会得到他的鼓励,让我在漫长的练功过程中不觉枯燥,也信心大增。

[更近一步]

我们的故事有一大半是跟一个叫ICQ的东东分不开的。我的回忆也常常因为翻着那里面的对话而清晰如镜。我们在Q上聊了很多,从江湖上的是是非非到现实中的点点滴滴,有很长一段时间,ICQ上小小的黄色光标成了我每天的期盼,尽管当时并未意识到这一点。我们很坦诚地交换了电话号码,但是我没有想到,在第二天我下了线以后,深夜12点,我接到了他的电话

铃声在深夜特别刺耳,因为怕惊醒双亲,我几乎是条件反射地跳起来接的电话。"你好……我是太极。"声音有一些犹疑。"你好!怎么还没休息?在江湖么?""没有,我下线了。就是想跟你聊聊,没有打扰你吧?"

我们的话题围绕江湖不知不觉聊了很久,他跟我说了昨日的江湖风云,大侠们的英雄相惜,以及他的太极被轮回后的心路历程,还不忘教我打浪人的诀窍。

"好了,跟你聊聊我心里好多了,谢谢你。早点休息吧。"他道别后就挂了线。我想,他也算性情中人了,很少人会为一个游戏想这么多的。我开始觉得,他和我有很多相似的地方。谁知过了几天,我非常不自控地违背自己的初衷在江湖里制造了一次血腥事件,至今想来仍感很后悔,但也是由于这件事的余波,把我和太极之间的距离拉近了一大步。

[非常事件]

8月的月末,我在现实中碰到了令人极其难以接受的遭遇,对我以往的信任、友谊以及人生观产生了深深的打击和震动。用愤怒来形容也不足以表达我当时的心情,我一直不能平静自己的情绪,上网的那一刹那我几乎能感觉到我的手在发抖。家人深知我的心情,是以妈妈给我泡了一壶茶就再也没有来打扰我。

"我今天要大开杀戒了,哈哈!"我狠狠的自言自语道。应该承认的是那时我的情绪根本不受控制,我已经有了100万的内力,要杀个把小虾是易如反掌的事,何况,我也顾不得那正8点的声望,一心就想K人,不管什么派的。

我腰佩断水剑去江湖走了一圈,一口气杀了6个小虾。我对着屏幕上的杀戮标志——一个带血的骷髅笑了起来,恍惚间好象我杀的是现实中的伪君子、真小人。

我回到了天池,看见太极,怔了怔。仿佛他能看到我手里那把沾满鲜血的剑。"我终于等到你回来了,绿腰。"他静静地说。"哈,你都看见了,我今天杀了6个人了!"我恢复了狂态。

"出什么事了?"他显出了忧虑的神情。"不为什么,发泄罢了。哈哈,没想到杀人还真容易,看来今晚我可以升射剑了。"我狂笑起来:"月黑风高杀人夜,壮乎快哉!"

"如果你心里真的这么不开心,那今天就在游戏里放松自己的精神吧,但我希望这对你有用。"他很容忍地看着我,"能告诉我到底是什么让你这么生气?"

"说了你也不明白,我自己会调整好的。我去吃包子了,再见!"我知道我在回避着他,这不是他熟悉的绿腰,但我此时真的无法控制自己。过了一会儿,太极突然在Q上跟我说:"你好!你家的电话怎么打不通?是不是只有一条线啊?""你到底是怎么了?不如说来听听,我帮你出出主意如何?""到底是什么事,你这么生气?"

要向他解释原因是一件困难的事,因为牵涉的太多,不是两句话就可以了解的。所以我很不近人情地没有回复他的话。可直到2个小时后,我的杀气挥剑贻尽,没有丝毫快意地升到了射剑,这时我看见他还是没有离开ICQ。由于没有勇气回天池去面对他,我在Q上不关痛痒地说了一句:"谢谢你,我们改天再聊,白:)"就匆匆下了线。

事后,我非常后悔那天的所作所为,最低限度,也不该置他的关心于不顾。同时,对那晚的滥杀无辜也很内疚,我想起自己第一次遭受杀戮的情形,人同此心,心同此理,怎么能将自己的不快乐嫁祸到素昧平生的江湖小虾身上呢?我为我的自私和冷酷反省了好几天,一直没有再上过线。

再入江湖,是在论坛上看见一个叫枪神的在总舵挑衅,如果不是他的话,我早不记得那晚杀的究竟是哪11位不幸的小虾了。开始,我很看不惯他叫嚣的态度,于是在论坛回敬了几句,但最后我想还是要给人家一个交代,就在论坛上写了那晚非常事件的起因,也愿意被他K一次了此恩怨。

我约他午时去了聚闲庄,当面道了歉意,当知道他的实力不足以K我时,我还尽自己的力帮了他一个小小的忙。终于靠自己的真诚,我想也占了我是个女孩子的便宜,我们化敌为友了。当时的感触特别深,也就是从那天开始,直至后来引退江湖我再也不曾杀过人。

因为回枪神的帖,我开始正式踏入了天山论坛。"小妹杭州人氏,入江湖不久,不得已在论坛大放厥词,有扰各位耳根清净,多多包涵!"我发了一个简短的帖子向同门问好,谁知一石激起千层浪,回帖多多,有友善的问好,也有不怀好意的调侃。

就在那个时侯,我细心地发现,只要有关我的帖子,有一个人总会很回护地跟贴,这个人,就是太极。

Q上的光标在闪动,是太极在找我。向来敏感的我这次居然没有一丝一毫的预感。

(未完待续)

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★ 《笑傲江湖》最新消息:

北京地区玩家欢迎拨打1608001专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》,畅游互联网中各类游戏天地。
配置:速率,56K;用户名,160;密码,160。
封顶制度:住宅电话30元/月;单位电话280元/月,多打不多收。
另:北京地区玩家拨打1608001参加《笑傲江湖》还有可能在游戏内容上获得各种优惠待遇。(具体见游戏主页最新通知)
咨询电话:010-64971912



欢迎播打 292 信息服务电话

中港台流行歌曲排行榜
29287080
歌述自己的排行榜，等你投出宝贵一票

电玩知识大奖赛
29286260
奖品有：世嘉、索尼游戏主机、彩色掌上游戏机、跳舞毯

侦探娱乐网吧
29286195
- 1号键 上海滩
- 2号键 鹿鼎记
- 3号键 还珠格格大斗秀
- 4号键 巨星学校
- 5号键 古墓丽影
- 6号键 炸弹超人
- 7号键 电话宠物
- 8号键 江湖风云录
- 9号键 苗翠花

电话卡拉 OK 大赛
29289877

青春电话点歌台
29287878

旋风跳舞机
29287758
赢取新潮跳舞毯

劲爆娱乐沙龙
29286230～29286240
29286250～29286260

电玩之家
29286190
- 1号键 帝王时代
- 2号键 玩具兵大战—丛林历险
- 3号键 最终幻想
- 4号键 主题医院
- 5号键 魔法门—英雄无敌
- 7号键 超级街霸Ⅱ
- 8号键 2000 格斗之王

24 小时聊天室
29286236
众聊家请火速入场

青春电话网吧
29286262
倾听上百位朋友的真情留言，有缘结识真心朋友

本台对私宅用户月限费 30 元，公费电话月限费 280 元。
人工咨询电话：29288160。

《游戏天下》我们的游戏家园
大型全彩游戏杂志

《游戏天下》千僖之春大行动
走过寒冬，迎来春季。在这个阳光明媚的季节里，《游戏天下》编辑部和诸多知名撰稿人精心筹划，蓄力而发，合力为天下玩友推出了一套春季大餐：

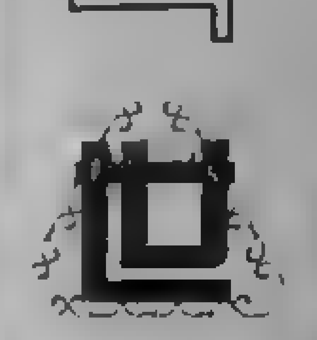
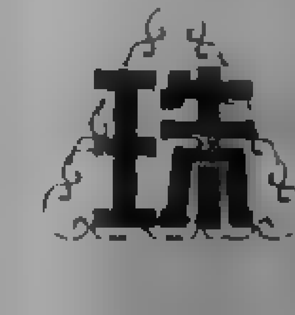
- 96页全彩杂志包括，最新精品游戏介绍，
- 热玩游戏攻略及秘籍，
- 跳舞机专题
- 随书附赠三张光盘包括，
- 民族正版游戏精品《杀气冲天》，
- 十个最新游戏试玩，
- 游戏工具、补丁、壁纸及动画，
- 1999年日本十大游戏主题歌，

疯狂抢购价 RMB28元

全国各地书报摊、书店、软件专卖店有售
邮购地址：北京100088信箱29分箱
邮　　编：100088
联 系 人：陈月
电　　话：010-62023332-2907/2908
传　　真：010-62005640
手　　机：13801125640
E-mail：homecy@263.net
中恩佳鑫科技有限公司

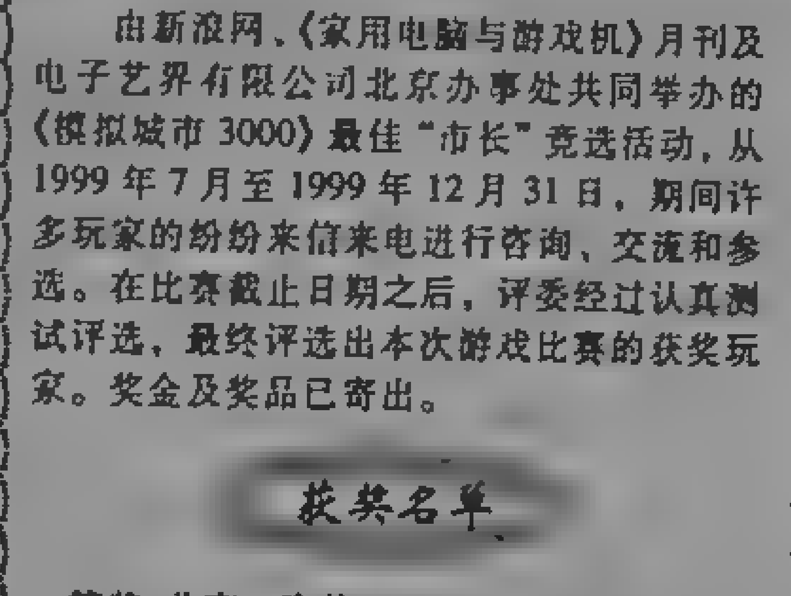


将于元旦隆重上市
各软件店及报刊亭有售
Ulead Systems

「」

世纪明珠

《模拟城市3000》最佳市长竞选揭晓



由新浪网、《家用电脑与游戏机》月刊及电子艺界有限公司北京办事处共同举办的《模拟城市3000》最佳"市长"竞选活动,从1999年7月至1999年12月31日,期间许多玩家的纷纷来信来电进行咨询、交流和参选。在比赛截止日期之后,评委经过认真测试评选,最终评选出本次游戏比赛的获奖玩家。奖金及奖品已寄出。

获奖名单

一等奖:北京·高伟
奖金3000元,《家用电脑与游戏机》杂志2000年全年杂志,颁发由制作室签发的"最佳市长奖"证书。

二等奖:重庆·郑伟　昆明·赵曦
奖金1000元、《家用电脑与游戏机》杂志2000年全年杂志、颁发由制作室签发的"最佳设计奖"证书。

评奖说明

本次游戏比赛的三等奖和纪念奖不列获奖名单,主要原因是很多参赛玩家忽略了本次比赛所要求的注意事项:

1. 城市建设未选用游戏预设的"中国香港"地形。
2. 参赛存档未包含1900年起每隔20年保存的存盘文件HK1920.SC3、HK1940.SC3、HK1960.SC3、HK1980和HK2000.SC3。
3. 未按规定完成问卷。
4. 未将游戏用户卡或原版光盘盒中的彩色封面寄上。

但为了感谢广大玩家对《模拟城市3000》游戏的喜爱和参与,电子艺界有限公司北京办事处将向所有参与本次游戏比赛的玩家赠送SIM系列最新的《模拟人生》(SIMS)正版游戏一套作为参赛纪念。

问卷参考

在《家用电脑与游戏机》1999年第10期至12期中,我们陆续刊登了优秀参赛问卷,这些参赛玩家在他们的问卷中已经详细叙述了各自的城建纲要。下面是我们对问卷的总结。

一、在《模拟城市3000》中文版中,你的环境顾问是下面哪一位?(答案:B)
A. 赵本乐　B 陈海梅
C. 吴筹建　D. 胡配林

二、在《模拟城市3000》中文版中,玩家是否可以查询到"《家用电脑与游戏机》大厦"?(答案:A)
A. 是　B. 否

三、在《模拟城市3000》中文版的城市趣闻中,《新爱情故事》的作者是谁?(答案:D)
A. 聪明男孩海涛　B 游骑兵
C. EA　D. 费江风

四、在《模拟城市3000》中文版中,玩家所管理的城市中是否会出现"新浪游民部落牧场"?(答案:A)
A. 是　B 否

五、RCI分区不包括下列那个分区?(答案:C)
A. 商业区　B. 工业区
C. 农业区　D. 居民区

六、请就城市持续发展的要求谈一谈工业区、商业区和居民区的比例和布局。
居住与就业的比例是各个分区比例的基本尺度,而污染和交通则是分区布局的重要因素。工业区是污染之源,边区分离法是个不错的解决办法。

七、你如何处理城市的交通问题?
大力发展公共交通事业,抑制私人汽车的膨胀,这大概就是缓解道路交通拥挤的根本途径了。

八、解决工业污染的根本途径是什么?
努力提高城市居民的教育水平,促使传统工业向高科技工业转化,最终可以将传统工业的污染水平降至最低。

九、城市地价的高低会有哪些影响?
城市地价的高低会影响该区域的物业发展走向,高地价的地方,发展出来的建筑和产业会显得更高档,更漂亮。

十、与周边城市的连接及贸易有什么利弊?
道路、水管和电线抵达地图边缘时会提示你是否要与邻近的城市连接,当然这需要一定的初装费,而一旦连接之后,你就可以与邻近的城市进行相应的垃圾、供水和供电等资源的互换。这些资源互换贸易应该谨慎决策,因为垃圾出口和水电进口在你的城市规模不断扩展之后将消耗大笔的财政预算,反之也容易给自己的城市造成资源压力,而单方面解除贸易合约还将面临大笔的违约金。因此,除非你一开始就决心以这些贸易方式来解决诸如"垃圾处理与环境保护"的冲突。





工作在游戏圈里，生活在游戏圈里，自然整日里的话题除了游戏还是游戏，游戏就是生活，生活就是游戏，象很多人一样，有时竟分不清什么是游戏，什么是现实 也许正如科幻（不知这个词用得是否准确）电影《Matrix》中所说，其实人类只不过是一段段电脑程序源代码，在巨型的电脑（也就是我们所说的生活）引擎中流转……我一直不喜欢玩模拟生活类的游戏，然而在看完这部电影之后，我突然有了一种试一试的欲望，正好有消息说电子艺界要推出一部叫《模拟人生》的游戏，便驱车直奔位于新世纪饭店的电子艺界北京办事处……



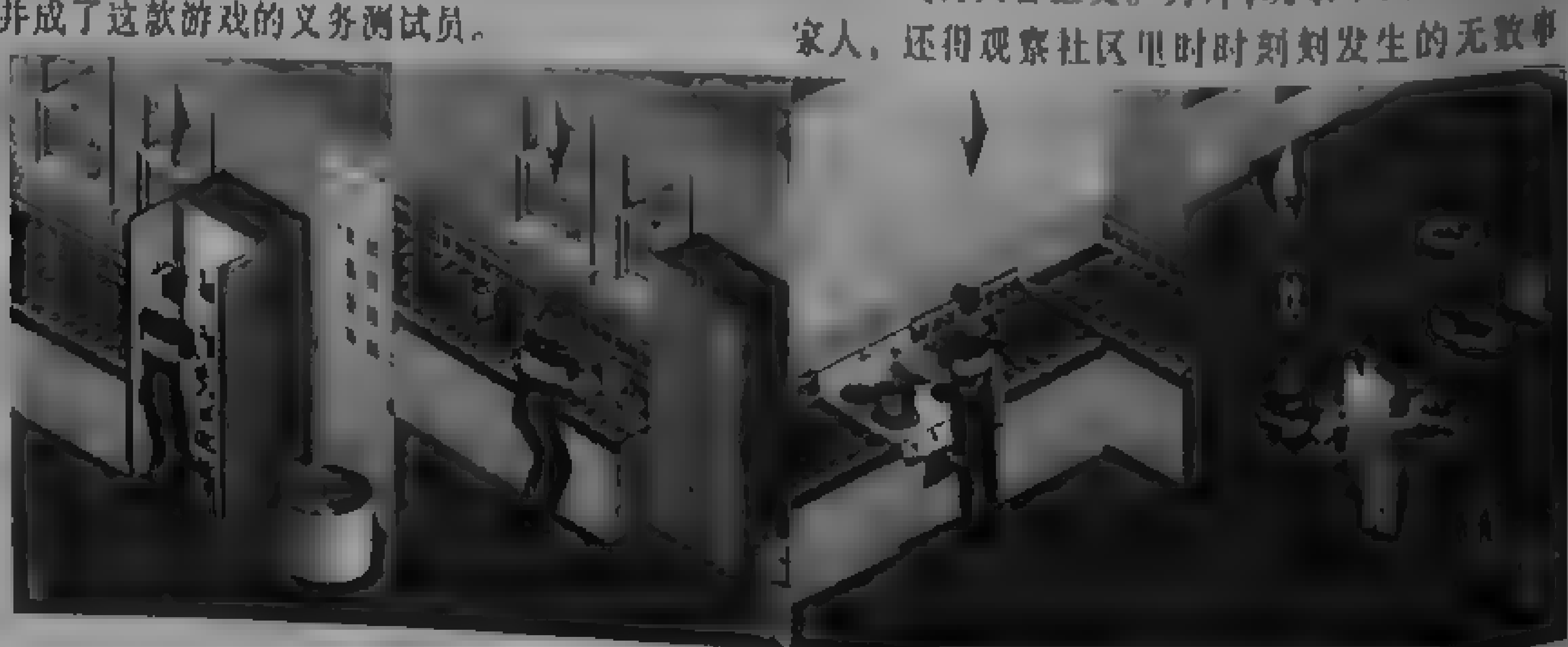
在游戏中体验生活的酸甜苦辣

——电子艺界谈《模拟人生》

问:《模拟人生》是目前游戏业界特别看好的一个游戏，在国内外的一些重要排行榜上都占有重要的位置。相关媒体及机构也给予它很高的评价，能否先给我们的读者做一个的总体的介绍?

答:《模拟人生》由开发《模拟城市》系列游戏的鼎鼎大名的MAXIS制作室开发制作，在国外是去年年底推出的，颇为玩家和业界推崇，其销量直线上升，直逼经典模拟经营游戏巨作《模拟城市3000》 权威游戏杂志《PC GAMER》将这款游戏评为"本年度最具原创性和最值得推荐的游戏之一"，同时CNET也将《模拟人生》评为"在《模拟城市》后最令人感兴趣的游戏"。

其实早在一年以前，我们就已经注意到了MAXIS计划开发的这款游戏，很多国内媒体也相继做过介绍，但由于这款游戏实在是如同它的名称(THE SIMS)一样，特别令人难以捉摸，因为我们很难想象在一个游戏中去模拟一个人的生活和家庭，并让玩家乐在其中，同时又充满挑战，达到如同众多玩家在《模拟城市3000》中所能体会到的那样。也许是MAXIS的开发和保密工作过于严谨，直到我们办事处收到它的第一个测试版才粗略有所了解。随着本地化的不断深入，我们深深地被游戏中精心设计和巧妙安排的情节所吸引，很多到我们办事处了解其它游戏信息的玩家和媒体记者也不经意地被这款游戏所吸引，并成了这款游戏的义务测试员。



概括地讲，《模拟人生》中所发生的事情和实际生活中可能遇到的极为相似，但带给玩家的感觉可要有趣得多。它带给玩家的是一个栩栩如生，既和现实生活相似，同时又有别于现实世界，趣味盎然的新体验

问:能否就您刚才提到的《模拟人生》的原创性做一些说明，我想目前玩家是特别关心游戏在创新方面所做的工作的

答:《模拟人生》的创新性表现在它不仅仅是个电脑游戏 目前在大部分电脑游戏中玩家只能以固定的视角来玩，玩家或手握摇杆迎战恶魔，或者在游戏中扮演特别的角色，多数情况下玩家只是在一旁观赏画面上种种人造的场所、空间、时间。有些模拟游戏可以让玩家沉浸于多彩多姿的假想世界中，那里的事物会随着玩家的不同选择而产生戏剧性的变化，但即使如此，这些模拟游戏中玩家能改变的还是有限，他们没办法深入体会游戏中的角色。《模拟人生》则不同，玩家得和游戏中的模拟市民们面对面，游戏中的人物的外在表现在游戏中已并非极其重要，重要的是他们有情绪、有欲望，就如同现实世界中的我们自己。简言之，玩家所操纵的游戏人物说不定就是玩家自己的化身，他要在游戏里体验生活中的境遇变迁

《模拟人生》呈现给玩家的是一个具体而微妙的世界，它侧重的是细腻的程度，内容有多宽广反而不是重点。它是由玩家双手塑造而成的世界，要是您对家用电器的兴趣高过居家盆栽，游戏中模拟市民的家里就会到处摆满了小家电。当然玩家也可以让模拟市民使用电脑玩游戏，或是上网找工作，跟我们日常生活的世界一样，模拟市民们也需要对大大小小的事做判断、下决定，就象我们适应了现实世界中的所有挑战一样，玩家要引导模拟市民渡过重重难关（从选择早餐到决定生涯规划）。模拟市民们也会自己做决定，不过如果有时光看他们的举动，玩家肯定会被气得火冒三丈。另外，玩家不只要观察一家人，还得观察社区里时时刻刻发生的无数事





件，光是观察这些玩家所设计的奇妙而复杂的生物，就已经令人无法抗拒了。跟现实世界里的家庭一样，有时一家人和乐、互相合作，有时却突然变得鸡飞狗跳，此时玩家就得介入操纵，指引游戏中的模拟市民了。

因此，玩家在这款游戏中扮演的角色更象剧场导演，需要细心诱导模拟市民们演出生活中的点点滴滴。模拟市民们有时也会有挫折感，比如说房里一团乱，上班又迟到了等等，玩家可以试试让其他人跟她说个笑话，这对现实生活中的我们有效，对游戏中的他们也一样奏效。现实生活中的方法在游戏中应该大都能奏效，玩家可以尽情尝试。从这点来看，《模拟人生》称得上是个情景剧场，结局是悲剧还是喜剧，要演成《不见不散》还是《没完没了》完全取决于玩家怎么导演。

问：除了颇具创新以外，这款游戏还具有哪些特点?

答：除去创新，《模拟人生》还具有其他一些特点：

▲贴近生活的画面

如果游戏的画面不好看，再有内涵也会被人扔到一旁，所幸的是《模拟人生》可以说是有史以来画面最精致的模拟游戏。虽然现在3D流行，但《模拟人生》还是采用了传统的45度视角来构建画面，这样做的好处就是玩家可以清楚地看到房间里每一个细节。如果你在玩RPG的时候有过无家可归的失落感，那么《模拟人生》完全可以弥补这种遗憾，如果你想弥补一下单位只给自己安排一室一厅的遗憾也可以，不过还是努力赚钱买新房才是最好的办法。

▲精确的人物性格

人物的性格选择对剧情的发展有很大影响，不同的性格适合不同的职业。固执、怪异的性格适合从事科研工作，活泼开朗的适合从事演员、政治家等职业，但二者的关系并非一成不变，它同时受许多外来因素的影响，比如技能、人际关系等。此外，性格对人物的状态影响也很大，相同压力下，忧郁型性格比开朗型性格更容易消极怠工。正如世界上没有绝对的优点和缺点一样，只要玩家安排得当，任何性格的人都能取得辉煌的成就。不过，游戏中并没有人物性格的说明，玩家要想对此有所了解就得多研究一点星座知识。

▲变幻的职业生涯

游戏中为主角提供的职业模式包括运动员、教练、政客、商人、演艺人员、入伍、加入司法界、从事科学研究、从医和职业探险家等，如果玩家比较另类或者只是想要与众不同，也可以让自己堕落成一名罪犯。

▲网状的剧情模式

《模拟人生》的制作者无疑深刻体会到了人生的真谛，在游戏中空前强调人际交往的重要性，玩家控制的主角在游戏中的大部分活动都是通过与其他居民的互动进行的，和周围的居民及同事保持良好关系并不断拓展交际圈是主角在工作中获得提升的重要前提。当然，玩家还需要为主角物色一名合适的伴侣，这可不是件容易的事，因为主角如果真的喜欢上了一名异性，就不得不进行经常性的交往，要频繁地对他(她)致以礼节性的问候、约会，直至在漫长而甜蜜的过程后走进婚姻的殿堂。随后，如果你喜欢，新的生命就可以在这个模拟家庭中诞生了。

▲交互性极强的操控

在操控系统上，制作者显著增加了互动成分。和其它游戏一样，玩家最初要为自己选择的主角设定性别、肤色及其他属性，而这款游戏中更重要的是玩家还要决定角色的性格，即将一定的点数分配到各类属性上，比如整洁、人际能力、活动力、幽默感等，由于点数是一定的，所以玩家不可能创造一个十全十美的人物，但也许能创造一个更加接近真实的自己的角色，或许这才是完成一个在现实生活中完全无法实现的辉煌人生后，玩家会更有满足感的原因吧。这些属性还是角色进行各种活动的"指南"——尽管游戏开始时玩家需要控制角色的一举一动，但是随着游戏的进行，家庭中的成员逐渐增多，玩家可以控制的角色也随之增加，除了当前激活状态下的人物，其他角色的活动就由他们自己根据已经设定的性格特征进行。另外，游戏中还有一个家庭像册的设计，系统会自动将发生在主人公家庭中的重大事件拍成图片保藏在家庭像册中，玩家也可以把模拟人生历程中值得纪念的场面拍摄下来，制成图片上传到互联网，与其他玩家共享。

▲巨大的网上社区

除了3D化，网络化可以说是另一个流行的趋势，Maxis当然也会给《模拟人生》提供丰富的网络功能。试试《模拟人生》的社区吧，它还有可能中文化，你可以在那里下载新家具、新人物外表和新的建筑材料。你还可以在网络上向全世界公布你的家，并且和来自世界各地的人交流经验，也许你们谈到的事情很快就会出现在游戏中。

问：正如同刚才您所介绍的，我在看了该游戏的演示之后，感觉到《模拟人生》的确让玩家感觉一新，贴近生活的方面非常



细致，能否就该游戏本地化工作及出版方面的情况给大家做一个介绍？

答：的确，《模拟人生》有着非常贴近生活的剧情设计，因此我们在将其本地化时充分考虑到了这一点。例如，在玩家建造房屋时，我们会尽量为玩家提供非常专业的家居设计及装修的概念和材料，使玩家很容易建造一个独具个人品味的居住环境，游戏中的模拟市民也会因玩家出色的装修和精致的家居陈设而变得情绪高涨，快乐无比。在游戏的文字方面，我们则尽可能地以易为国人接受的语言和风格来表现，例如当游戏中的主人在一次不幸的家庭火灾中身亡，玩家将会看到"有的人活着，他却死了，而有的人死了，他却活着"这样为大家所熟悉的名言出现在屏幕上，让人感到诙谐而又亲切，如果玩家突然发现以他所熟悉的某位编辑的名字所命名的水墨画出现在游戏中时，也不必大惊小怪。

这款游戏的全部本地化至少有7万字的翻译量，除了操控界面全部是简体中文外，游戏中还提供了一个中文化的完备的教学系统，帮助玩家一步一步进行游戏，使玩家对这种风格较为创新的游戏易于上手。此外，《模拟人生》的中文网站也将在游戏发行之后推出，用户可以用中文交流游戏中的体会和感受，同时也能下载最新的游戏补丁和物件升级，相信在此基础上玩家们都能充分享受游戏带来的乐趣。

《模拟人生》中文简体版将采用DVD包装，光盘软件由国外进口，包装盒上嵌印电子艺界的徽标并带有中国图书进出口（集团）总公司的进出口产品激光防伪标签，同时也包括90多页的详尽中文手册和用户注册卡和产品唯一的系列号，该系列号用户在游戏安装和上网时必须使用。顺应当前市场的潮流，我们在价格上做了一些及时调整，将其售价定为¥60，以适应国内玩家的需要。这款游戏预计会在四月初上市，希望有更多的玩家在《模拟人生》的世界里经历不同的人生，体验生活的酸甜苦辣。

《模拟人生》职业探秘

游戏中的模拟市民有十种不同的生涯规划，每种生涯又有十种不同的职位可以向上发展，当然也有可能向下掉。下面介绍的是每种生涯规划的入门级工作，都有详细的说明并列出了需要加强的技能。

1 商界

收发室：最低工资，不过却跻身于模拟城市巨型财团之中。负责维护影印机及邮件机的正常运转，要有组织和效率，推着邮车通过走廊时要友善，或许公司里哪个有知人之明的主管会提拔提拔您。相关技能——体能、魅力、维修。

2. 娱乐界

服务生/女服务生：有机会参加试演会，晚上也能拿到小费。加强人际关系，人们会对您留下深刻印象，希望您能再过来送送沙拉之类的。相关技能——魅力、体能、厨艺。

3. 司法界

保安人员：一枚警徽、一把手枪……还有值夜班。制服和武器得自费，所以挣不了几个钱。还有，您不能擅离岗位，也就是说，吃饭的时间到了，您的厨艺就能派上用场。相关技能——体能、厨艺。

4. 黑道

扒手：微不足道的扒手，但好歹您也自己当家做主。反应力与敏捷的身手无疑是最重要的，一定程度的魅力也派得上用场，如果能分散别人的注意力，将有助于您偷取他们的钱包。相关技能——体能、魅力、创意。

5. 医学界

技术人员：在大型医学实验室中薪水低、工作繁重的职位，不过也可以测试您对探索医生世界所拥有的天份与兴趣。拍摄X光、采取样本、准备测试结果等都是您的工作。相关技能——逻辑、维修。

6. 军职

新兵：嘈杂声忽然中断，我不知道发生了什么，但别人告诉我，不勤快一点的话，就准备洗厕所洗到老。最好让自己的体魄要强健一点，才能活着离开战壕。厨艺及维修技能能让您在炊事上表现出众，动作勤快也能让您升官。相关技能——体能、厨艺、维修。

7. 政界

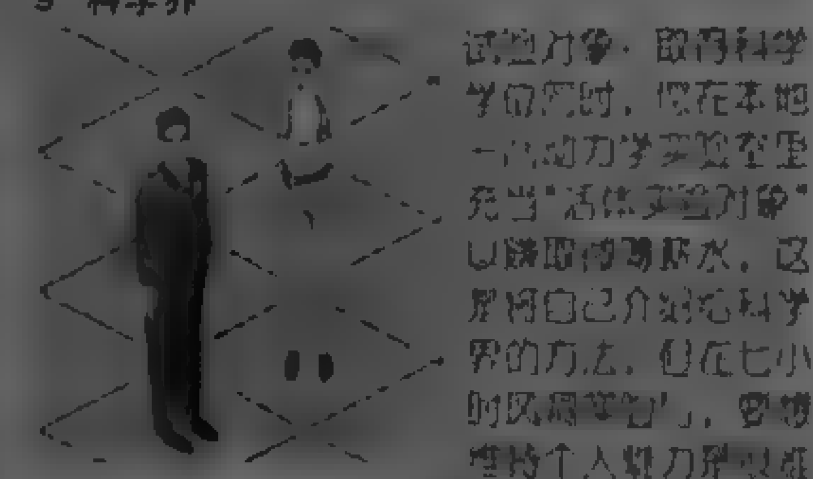
助选员：薪水屈指可数，不过您帮自己支持的地方候选人竞选公职的举动已经让您卷入政治这潭浑水。这份工作得长时间管理接电话人员，还得带领工人在社区中拉票。相关技能——体能、创意、逻辑。



8. 运动界

球队吉祥物：年轻的运动员，就算足球卡上还没您的名字，您也得咬牙忍下。运动员的工作极耗体力，薪水微薄，但至少可以在球场边看比赛，您还得负责维修自己所穿的吉祥物玩偶。相关技能——体能、维修。

9 科学界



试验对象：取得科学学位同时，您在本地一家动力学实验室里充当"活体实验对象"以赚取微薄薪水，这是将自己介绍给科学界的方法，但在七小时风洞实验中，要想维持个人魅力是很难的。相关技能——体能、逻辑。

10. 特技界

铤而走险的人：简言之，您下了赌注要迈向特级工作之路，什么都得尝试，越疯狂越好。在冰封的湖面下游泳，从屋顶上骑脚踏车跳到另一个屋顶……您的工作时数很短，但很辛苦。

相关技能——体能、创意、魅力。

人生忠告：

十种生涯规划，十种不同的人生，那只是在游戏中，现实生活当然要复杂和多变得多，不过我们在游戏与生活中的共同之处是——每个人都必须从基层做起，你尽可以在游戏中自由地选择职业，充分体验各种生活的酸甜苦辣，正当工作当然可以，邪门歪道也不会给现实中的你带来任何危险，但是请你记住，游戏可以重新来过，而人生只有一次，对现实的生活你不得不做出慎重的选择。但愿除了娱乐之外，每一个玩过《模拟人生》的人还能获得一点对人生的警醒和感悟。





完全中文版 V.S. 完整中文版

——"《家园》事件"始末

一个买正版者的日记

●文/毛磊

2000年2月3日　晴

今天天气不错，出去转一下，来到熟悉的书摊旁，老板马上说，新到的《家用电脑与游戏机》，又大又好吃哟！

哈哈，虽然我心里很高兴，但表面却露出冷漠的表情，先翻翻别的杂志，又拿起一本攻略看看，一直看到老板的眼里露出暴走的凶光，赶紧买下《家》。又赚了，哈哈！

回到家，马上打开《家》，这是什么，《家园》有完全中文版，只要29.9，太好了。

2000年2月4日至2000年2月17日

今天去逛电脑城，走进赛乐氏，哇！"家园完全中文版"来了，掏钱，漂亮的售货员小姐周到地服务，拿出一个足可以装100本《家园》的大包装袋，把1本《家园》放进去。不错，不错。

提着袋子飞奔走某同学家，炫耀一下。进了他家门，吹了半天牛皮，打开包装纸，同学去开机子，我翻开说明书：目录写着……特别说明，不祥的预感涌上心头，不会的，不会有什么事的，翻到特别说明。

特别说明：《家园—库申之歌》游戏光盘只包含库申族战斗部分，并且没有随机存盘功能。

"救护车，有人晕了！"

日记完。

未来预测：2000年3月或4月，某报或某刊，展开对"家园事件"的评论或广告真实的重要性或低价是否等于非完整版等等等等此类讨论。

我想问问此事怎么办？我要买的当然要包括所有完整的"家园"。完全中文版和完整中文版有什么区别。育碧从广告到书的包装封面、封底均未提及无存盘功能等，我是该去赛乐氏退了《家园》，还是去消协，或者是告上法院，当王海。

我想起刚看的一则新闻，有个卖打火机的，牌子上写着"优惠3元"。有位老兄去买，给了3元，刚想走，"喂！还差77元。"几名大汉围了过来，"不是优惠3元吗？""83元我优惠3元……"我感到恶心。

玩家回声

●文/怒火

前不久，我被一家有点名气的游戏代理商给骗了。他们和我玩文字游戏，我可是学生，但居然还是给蒙了。因为我分不清"完全中文版"与"中文完全版"有什么不同！

盗版泛滥，没钱的遭殃

大概去年，我还在盗版商那里寻找我想要的游戏。尽管有人说盗版违法，尽管有人说盗版光盘含有病毒，但有什么办法？没钱呀！曾经看到无数本杂志上大肆谈论盗版与正版，也有不少相关的有奖征文，这是好事，但谁又知道，这买正版有多少人消费得起？曾经看到挤满街头的盗版商，大声叫卖，发现"抓盗"箱子一提，四处逃窜。但谁又知道，抓得住他们的人，能抓住他们的顾客吗？又曾经看到，软件专卖店冷冷清清，无数玩家过门不入，就没有人注意到什么原因吗？

关于盗版与正版，我不用多说，自有"前辈们"去评论。就在那时，我对正版的印象还是高不可攀，贵族消费。所以那时我所买的光盘基本上是盗版的，只有一张是攒了半年我才犹豫不决买下的，那就是《铁甲风暴》。在我心中，它比什么都好，比《命令与征服》好，比《星际争霸》好，而且我一直在朋友们中为它宣传。

为了玩游戏，我买了盗版的杀毒软件来对付盗版光盘中的病毒。一次次地，我尝试着在死机的边缘把游戏装好，玩好。

正版降价,曾为之疯狂

去年到今年,跨世纪的"红色正版风暴"在国内掀起了抢购的狂潮,宣传的口号说要在 100 天里卖 100 万套。我个学生凑什么热闹?但我还是"纠集"几位同学一起买了几套,还担心买不到,特意向金山公司邮购。也许是质量问题,也许是邮局问题,我们买的几套盒子中的搭扣都坏了一个,而且坏的是同一个地方!一怒之下,我写了二千多字的《红色正版风暴给我们带来了什么》,大加批评并从各个角度来分析,准备等"风暴"平息后投稿。但后来还是被我给废了,我这个毛头小子说的话谁信?再说金山与许多杂志有良好关系的,可能登吗?我就把责任推给邮局,发誓再也不通过邮局买东西了。后来又买了金山《卓越软件空间Ⅱ》,也坏了一个搭扣,我只能怪我自己,谁让我摔回家的?之后许多厂商推出了相同包装的所谓低价正版软件,我也买了不少。从那时起,我的光盘中正版比例逐渐升高,但后来大脑清醒后大呼上当。一个方方正正的盒子,一本(应该叫一张)印刷简陋、几微米厚的说明书,开个玩笑,那厚度用我们学校的螺旋测微仪都测不出来,大概是用的 CPU 最新的 0.18 工艺吧!错字连篇,再加上个面目模糊的光盘,要价 25、28、38、48(我不是指金山,而是有些公司的)?

后来盗版商也来凑热闹,而那质量反而比某些正版产品要好。

上当受骗,谁来评理

古人有句话:"无商不奸",JS,J 到我头上来了。前不久发现一套《×园完全攻略手册》。一本不算厚的书加一张光盘要 29.9 元,还美其名曰"完全中文版"。我想:这游戏英文版要 148 元,现在中文版只要 29.9 元,还送攻略!原以为可能内容不全,但一看"所附游戏为完全中文版","完全"不就是完整吗?买!回家一看,在书的倒数第二页有这么一行小字:"××游戏光盘只包含×××战斗部分,并且没有随机存盘功能。"

我看了封面、封底、光盘,都只有"完全中文版"几个字,广告上则更没有。而商家将那段话印在攻略书最后面,其用意非常清楚。嘀嘀!文字游戏。如果想讨个公道时,他自然会有一大套大道理:这"完全中文版"就是说这游戏是完全中文的,并没有说是完整的。如果是完整的,自然会说"中文完全版"、"中文完整版"……

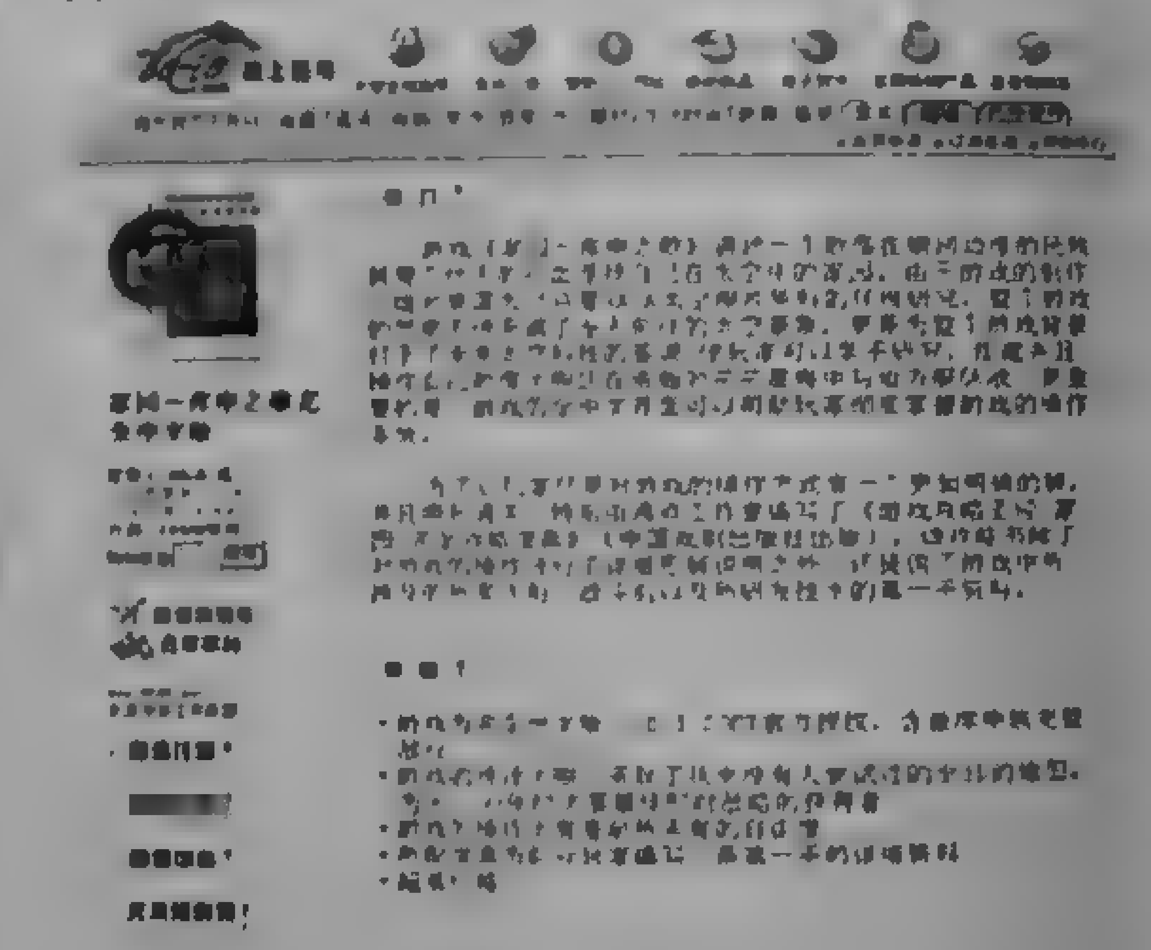
玩家的悲哀。想到这里,我又再一次挤进盗版市场,冒着危险,寻觅着……

(以上仅为个人观点,与《家》无关!)

我的投诉

●文/jbkiller

电脑游戏一向是我的最爱,我喜欢玩即时战略游戏,一旦有新品上市,花多少钱也在所不惜。我一向支持正版的游戏,最近在 8848 网上看到有家园完全中文版销售,喜出望外,立马就定购一个 1 月 30 日定的,2 月 13 日到的货,装上一看,不对,不能多人游戏,不能存档,不能游戏设置,不能玩所有战役。细看说明书,最后一页用小字写到:"剪下该页后寄回(指育碧公司)可以 8 折优惠购买《家园》中文完整版游戏。"!!!我的天,我被涮了!



原 8848 网上超市对该产品的说明

8848 网在广告上没有注明这是一个不完整的试玩版,天下有这么骗人的吗?我立即要求退货,EMAIL 发了无数,不见回答,拨电话咨询,8848 网的小姐说:"你退就寄回来吧。"邮费如何算?又是 20 多元啊!有心上法院,但这么小的标的,何必!自认倒霉吧.

我就这样一步步进入了一个圈套,在我眼里,所谓电子商务,和小报上的邮寄发财秘诀也没什么两样,骗子,都是骗子。

我发誓,我现在开始支持 D 版。在此也借贵刊一角提醒其他网友,别上 8848 网和育碧公司的当,否则悔之晚矣!

善良的人们,你们要小心啊!

转载自新浪游民部落的帖子

●文/FOXSUN

《家园》的完全中文版实在是太便宜了,所以我毫不犹豫的买了一套。事先我打过电话,询问两套有何不同,答案是完全中文版只有库申一族,其他都一样。

但是,我仔细的看过说明以后,才发现在最后一页上写有无随机存盘功能。对于育碧的做法我不发表意见,总之 29.9 元的价格让我玩到了正版的《家园》,我十分感激。但是,没有存盘,我玩不到第 16 关,真是……

我无意中发现,只要把 DATAFEMANIN-GAME-ESC-MENU. FIB 和 Front-End. fib、Front-end-.demo. fib 这三个文件删掉,或是剪切到别的目录中,就可以有存盘功能了,只不过是 E 文版,但是,在游戏中还是中文版,同时还具有所有的功能,两个种族都能玩。

我重申我买的是正版 29.9 的《家园》,没有修改游戏,只是无意中删掉了三个文件,真的,绝对是无意!!!

我发现之后,赶紧奉献给广大玩家,具体的功能项测试还没有进行,泰坦族我不知道为何能玩,我只是玩了泰坦的第 1 关。

感谢育碧提供了低价的正版游戏,谢谢。

(13:45 2000-02-28)

回家的故事

●文/AWEI

通过与上海育碧公司和 8848 珠穆朗玛公司有关负责人的联系,我们了解到:

《家园完全攻略宝典》一书(附《家园—库申之歌》光盘)是由育碧公司授权,8848 珠穆朗玛公司代理承销的。《家园完全攻略宝典》随书所附光盘《家园—库申之歌》为游戏中库申族部分的试玩版(完整版名称为《家园》),其与完整版的主要区别在于:①不可进入系统选项菜单选择 3D 硬件加速(默认为软件 3D 模拟);②不可进入多人游戏选项菜单;③玩家不可选择泰坦族一方进行游戏;④游戏中不可进入存盘功能菜单。

"完全中文版"是针对产品汉化而言,"库申之歌"之副标题已表明游戏为库申族一方的流程。由于该产品的广告发布与上市安排正处于春节前期,印制、包装、运输等环节告急,各媒体截稿日期亦提前,故在沟通配合上较为仓促,广告文案也未及做更明确的调整。

后来发生的事……

一、在 8848 网上超市的主页中,对《家园—库申之歌》的说明做出了修正:

・低价格,抢先领略全球大作。《家园—库申之歌》虽只包含《家园》的部分功能,但含盖库申族的完整战役。

・低配置,全面的软加速优化。无需 3D 加速卡,即能流畅运行。

・高度可玩性。《家园》为 98、99 年 E3 大展最佳即时战略的获得者。

・高度指导性。所配宝典为职业玩家编写,是第一手的详细资料。

・还需要宽松的时间,不能随机存盘,要战斗到底啊。

・内附 UBI SOFT 的邮购优惠单,可 8 折购买 3 月上市的《家园》完整中文版。



二、在给本刊发信的半个多月后,jbkiller 以"重庆工人报"的 ID 在游民部落发帖子,其中公布了 8848 公司对其的回复信件。8848 公司表示尊重顾客不愿退换的意见,决定为 jbkiller 寄去另外 2 套游戏软件。

三、育碧公司制作了《家园—库申之歌》的补丁,其说明文档如下:

公布时间: 2000 年 3 月 20 日

补丁说明:

A:运行该补丁后,解决了游戏不能即时存盘问题。

B:运行该补丁后,可以进行图象、声音、键盘设置等选项。

C:所有存盘、设置选项请在游戏进行时使用。即先选择新游戏进入,再装载存盘游戏,并进行设置。

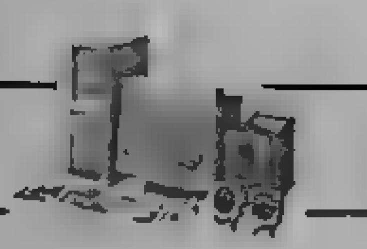
安装方法:

A:将 In_game_esc_menu. FIB 文件复制到安装文件夹 Home-World\data\FEMan。

B:系统询问是否覆盖原文件,请选择覆盖。

(编注:该补丁已在 8848 网站提供下载。)

四、《家园》完整中文版上市,价格为 48 元。



向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊



编辑/AWEI

《难症会诊》攻略

*主角：玩家

*提问：请写明游戏名称和具体问题。

*回答：请写明详细通讯地址，如您提供的答案被刊登在第N期，我们将赠阅您第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。每年评选5位“会诊专家”，赠阅来年全年杂志。

*方式：100037　北京813信箱《难症会诊》收

reader@fcgm com. cn

取药处

1.《银色幻想》

【问】进人图书馆后中间木门的钥匙在哪里可以找到？

【答】在游戏的中后期，在雨城的监牢里与吊在笼中的杰莱弥亚对话后，他会扔给你一把钥匙，但由于体虚而掉到了桥下。用远程武器射中吊桥对面的开关放下吊桥，过去杀死巨蜥就可得到开门用的“金钥匙”。

（江苏南京　卢除）

【问】最后BOSS“白银”应怎么解决掉？我试过各种魔法球，可就冰魔法和火魔法有用。还有冰钥匙应在什么地方使用？

【答】先更正您一个说法，那个万恶的“白银”并不是本游戏的boss，“白银”的主人——邪神天启才是本游戏真正的boss。在和“白银”对战时，您一定注意到了房间中心的那个光球了吧？不错，那正是“白银”的致命弱点。您只要依次用火、冰、治疗、电、地、酸、时间和光魔法攻击房屋中间的光球就不难战胜“白银”了。（zip工作室·牧童）

拥有冰钥匙后可以在冰雪宫殿前的第一个房间使用它，进人后可得战锤和召唤杖。

（上海　谷子工作室·徐亦枫）

2.《最终幻想Ⅷ》

【问】在商议完如何劫持大统领列车后，我就不知该做什么了，只有在列车里乱逛。请各位FF8高手赐教，Help me!

【答】如果是Ninoa刚给你讲解完，又与另外两人商议起来的时候，可以与Ninoa再对话，游戏可继续。如这段已过去，其他人已出了房间，那你也出去，和Watts对话选择“准备好了”则可开始行动。

（天津　Kinglion）

和门口的人对话后，走出车门，发生固定情节。这时你需要在几节车厢之间安放解码器，用来将统领的车厢与其它几节车厢分离开，也就完成了劫持工作。注意：在此过程中不要被警卫发现，你可以用键盘上的Q键和E键进行监视，当警卫走远时按↓键开始输入密码，密码屏幕上有提示。1、2、3、4分别对应键盘上的D、X、A、W键，当警卫靠近时，赶快按↑就不会被他发现。反复输入几遍密码即可将车厢分开，但要注意时间限制。GOOD LUCK!

（湖北武汉　邓治）

3.《法老王》

【问】原来我的工人数目是足够的，但有时明明人口数目没有变，工人却减少了很多（我没有增加任何设施），请问是怎么回事？

【答】有2种可能。①你的工资太低，赶走了工人。②别忽略了像给水设施、医药、运输等都要工人的。

（nhu_deddbag）

4.《博德之门》

【问】我怎么也找不到“地窖”。游戏中提示可以从下水道进人，可我翻遍了整个下水道以及地面上几乎所有的建筑物，就是寻找不到，在此请求帮助。

【答】我在游戏中找到3个人口。

①从下水道进人一块区域。此区域的特点是有一个有名字的食人魔法师，养了一堆令人作呕的食尸虫。消灭它们后，你会在它出现地点南侧向西的一条狭窄的通道尽头进入地窖（此处有多条通道，一条一条找定能找到）。

②在博德之门的内城有一处叫“脸红的美人鱼”的酒馆，从那里也可以进入地窖。

③在“脸红的美人鱼”酒馆的西南侧有一个祭坛，里面有两个乞丐样的人物，其中一个是牧师。与牧师对话，他会领你进入地窖。

注意进入地窖后便要做好战斗准备，这里有一对BOSS级的夫妻，一个武艺高强，另一个则会使用高等级的魔法。消灭他们可以得到两把宝剑以及许多魔法药水与卷轴。（山东淄博　刘建林）

5.《破碎虚空》

【问】请问“日月精华”如何习得？

【答】兰陵镇中东南方的算命摊上，算命先生告诉你镇长家的旁边有一口井，是吸收日月精华之地。只要走到水井边点一下鼠标，就可习得“日月精华”。

（河北石家庄　张泽新）

6.《恋爱物语2》

【问】最后是个bad end，如何有好的结果，各项指数大概有多少？在放假或休息时我也不想闲着，除了去图书馆有没有别的办法增加指数？大家不知何故都不和我做光球，连强壮的菲尔丝也推说身体不好，何解？

【答】看来您还没有领会《恋爱物语》系列的宗旨——爱和魔法的完美结合才能拯救世界，因此切记爱情第一，学业第二。好好把握每一个假日吧，增加指数简直是虚掷青春嘛！建议第一学期每星期至少留一天自由行动，每次都可以遇见一个女孩，可以较快提升好感度。得到好结局需要以下条件：考取遗迹发掘许可证；和5位女孩分别创造出5色光球；和玛鲁一起办校庆并圆满完成；答应女孩假期一同旅行的邀约，并在旅行地发现遗迹（在安贝鲁村是得到古书）；要完成与目标女孩的特殊事件。

（河南开封　王帅）

要想有好结果，各项指数要在250以上，尤其是创造魔法和武术魔法，这两个魔法指数越高越好，在游戏后半程有重要作用；而且你想追求的女孩好感要高于其他人，并且和她一起去过四处遗迹。当前与你好感最高的女孩可从课程动画中看出。

在放假或休息时，可以去以下这些地方提高指数：图书馆提高文科能力和体力（分别选“念书”和“探索”），还可恢复状态（选“睡觉”）；在第一学年可以在任何时间去道具店提高体力指数（选“修行”），在剩下的时间里只有放假时可去道具店；去花店与赫尔姆谈话可随机提高理科能力或感性；去咖啡/杂货店选用餐可恢复状态；去公园选“散步”可在理科能力、体力指数或感性中随机提高一个，选“睡觉”可恢复状态。

要想做出光球，必须与女孩达到一定的好感度，即能与你一起出去，而且你的创造魔法要达到一定值（我玩时是超过200）。（北京　龙海鹏）

7.《明星志愿2》

【问】我根据可靠消息知道了秘诀，可是无法在“自定义”主角名称中输入“侯湘婷”的字样，换句话说就是我用尽了所有的输人法都无法输入。请帮小弟一把。

【答】在自定义中姓名设定时会出现一个键盘，键盘上有很多像日文的东东，那是汉语拼音的另一种形式。在《新华字典》附录的拼音表中有记载，根据记载的转化形式输入即可。另外，在输“湘”字时会发现输入拼音后找不到“湘”字，这时按Ctrl+空格便OK!（Dragonfly）

侯：ㄏㄡˊ

湘：ㄒㄧㄤ（其中“ㄧ”即自定义中的“—”）

婷：ㄊㄧㄥˊ（其中“ㄧ”同上）（上海　Charming）

8.《模拟城市3000》

【问】如何修建立交桥？如何成立“高科技产业”？谢谢！

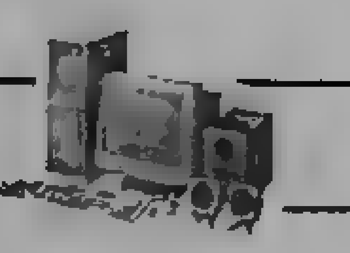
【答】要建立交桥，只需选择“公路”选项，然后从一边一直拖到另一边（不松手），指示线是蓝色就表示可以建桥了。选择“顾问”时，看到“市民需要高科技产业”，表示您缺少高密度工业区，多建一些就行了，还有机场、海港也一定要有，且规模不宜太小（同时要注意空气污染哦，很头痛的！）。（湖北　蚕宝宝）

9.《FIFA2000》

【问】不用3D加速，比赛能正常进行，用3D加速，比赛就不能进行了，我的3D卡是创新TNT。后来我又找了一块华硕的V3000，不管用不用3D加速，都能正常进行比赛，请问是什么原因？

【答】据您所述，看来跟《FIFA2000》的游戏本身没什么关系，我估计是您那块创新TNT的显卡驱动程序有些问题。您可以去创新的官方主页查找并下载这个型号显卡最新的驱动程序，然后重新安装显卡驱动程序，问题应该会得到解决。祝您好运！

（zip工作室·牧童）



候诊室

1.《轩辕剑 3》

○小弟由于生性愚钝,不得不使用一些修改器、补丁 但这些补丁和修改器运行后，在游戏中经常会无缘无故的退出。我已经升级到了 1.01 版本,是不是字符的冲突(我是用转码工具转成简体中文的)?望各位高手指点迷津，谢谢! (DUCK)

○在移动岛的城堡里，当打败那位传教士康那里士，到城堡外与护民官对话，并到后花园发展剧情后，为什么一遇到敌人就莫名其妙地退出游戏?如果是 BUG,请告诉我解决方法。 (贵州贵阳　董锐)

2.《天子传奇》

○游戏时碰到几个难题，第一个是关于冰凉石，我已经打败吴仁,夺回冰凉石,返回柳心处确交不还冰凉石,在状态栏中冰凉石为不可选。第二个问题是在药铺门口金元宝已被小孩盗走，但并没出现九妹的踪影，我已经在市集处转了几天了,农家也回去过,就是不见剧情发展下去?望能予以解答,万分感激! (panp@ wx88. net)

3.《以色列空军》

○小生近日购得正版一套，虽读了一遍说明书，但飞机就是飞不起来，恳请各位老生指点迷津，告诉我怎样才能把飞机飞起来,小生不胜感激。 (kevin)

4.《鹿鼎记 2》

○攻略说要找到北京城的一位要回扬州的一位老者，可我绕遍了北京城也找不到,我该怎么办?请多多指点。 (kenny)

○在打败修罗使取得正白旗四十二章经后，被困阵中，无法走出,请各位大侠赐教。 (广西容县　平平)

○韦小宝在雅克萨城中与阿珂分离后,怎么才能找到她? (天津　王强)

○康熙书房中的正白旗四十二章经，除了送给小太监魔法牌后能偷到，还有别的方法得到吗?集齐 5 张魔法牌是否可以得到终极装备?在北京城买三本旧书，除一本染色题字后用来骗洪教主，其余两本有无用处?看在七个老婆的面子上,请帮帮小宝吧。 (江苏徐州　周涛)

5.《最终幻想Ⅵ》

○在红 13 家乡星象观测站的道具屋,有一块超级水晶,攻略上写当时便可以得到，可我试过多次都不行，望天下英雄给予支持。 (山东　七彩西瓜)

6.《博德之门》

○每次退出游戏后关机却总也关不上（我的系统是 WIN98)，老是告诉我系统在忙，强迫停止就死机。请帮我解决一下这个问题!不知道这是否和我删空了 WINDOWS 下的 TEMP 目录有关?我将 TEMP 目录删空会不会造成什么影响(我真手贱)? (c3109)

7.《过山车大亨》

○如何修建隧道?如何修建地下过山车?此游戏是否有秘技?请各位大亨不吝 8 角邮费,为小亨指点迷津。 (北京　张兆旭)

8.《杀气》(正式版)

○杀死王花贞后,血手给"我"当归红花饮后叫"我"回家养伤,攻略上写着回家后会在家门口遇到黑鹰,可"我"回去后只见到小丧一人，到各处转了两三个小时，还是找不着黑鹰,这到底是怎么回事? (傅凯)

9.《KOF 系列》(PC)

○96 首脑神乐、暴风，97 首脑大蛇，99 首脑魔 K' 如何选出? (福建福州　CHRIS)

10.《霹雳英雄宝之圣石传说》

○去迷雾森林找非兽类的巢穴时，指路明灯告诉我方位是前三右一前一,但不管怎样都走不通,求救。 (河北保定　龙龙)

11.《特警雄鹰》

○所有的物体都是白色的,连文字都看不清楚了?!以前玩的时候却十分正常。《生化危机 2》中所有的门和箱子也是如此。请问这是怎么回事?配置:PⅡ233/QDI－LX/64M/ASUS－V3000(4M) 最新的驱动程序/PHILIPS15/WIN98 DX7 IE51。 (baroque@ email. com. cn)

12.《最终幻想Ⅶ》

○校长决定向魔女宣战后，主角驾驶飞船前往目的地。但我把飞船停靠下来后，却无法让主角他们离开学校，大门的老头不给开门，二楼的阳台也出不去，望请位名医予以指点。 (河南商丘　沈洋)

13.《魔法门Ⅵ》

○选择光明路线，天堂的加文·马格纳斯要我穿过浓雾之塔。在拿第三把钥匙的时候,按照攻略上说的,放完水后从正前方的水池里跳下去。钥匙是找到了，可是恕小女子愚昧,逛了半天不知该如何跳出来,也没有什么机关,希望高手们不吝赐教。

(湖北　姿宝宝)

帝盟 Sonic Impact S100 声卡

■文/沉思

名称:	Diamond Sonic Impact S100
性质:	PCI 声卡
厂商:	帝盟多媒体/广源行有限公司 010－62630479
特色:	ESS Allegro 芯片，Sensaura MacroFX 音效定位
不足:	对 A3D 仅支持到 1.0 版
售价:	人民币 480 元

帝盟的声卡产品大约从开始流行 PCI 版起，就一直在玩家中占有相当的地位。它中低端的 Sonic Impact 系列和高端的 Monster MX 系列是不少朋友电脑机箱里的爱物。今年春节前后，帝盟在国内卖出了据说最后一批 Sonic Impact S90,由于物美价廉(某段时间仅 270 元)，曾一度导致价格反弹。到了最近，笔者从帝盟总代理广源行处终于拿到了作为 S90 替代品的 Sonic Impact 系列最新款：Sonic Impact S100(以下简称 S100)。

在去年,一方面帝盟被著名的 S3 公司并购;另一方面,声卡芯片部分,过去一直同帝盟合作的 Aureal(国内注册"傲锐")开始不满足于仅提供芯片给板卡厂商，转而自己直接参与板卡生产和销售。因此这次的 S100 没有继续采用 Aureal 的芯片,而是帝盟的音频芯片新盟友 ESS 的产品。

"爆炸性的 3D 音效加速"

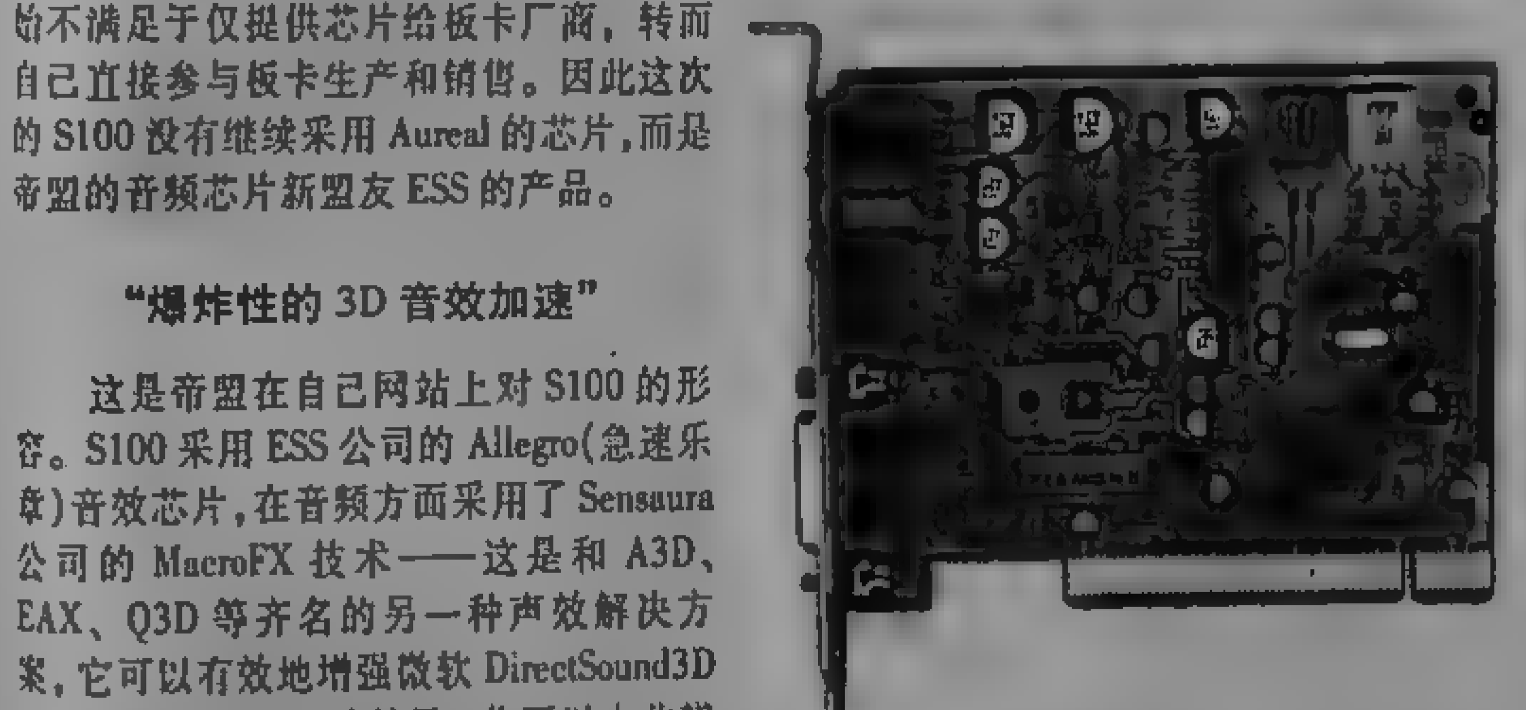
这是帝盟在自己网站上对 S100 的形容。S100 采用 ESS 公司的 Allegro(急速乐章)音效芯片,在音频方面采用了 Sensaura 公司的 MacroFX 技术——这是和 A3D、EAX、Q3D 等齐名的另一种声效解决方案,它可以有效地增强微软 DirectSound3D 和近距离声音的回放效果，你可以由此辨别耳边的切切私语或物体定向、近距离飞过的效果。Sensaura 的 MacroFX 技术，提供 360 度空间内的立体高保真音效，这当然包括水平和垂直双方向。单独处理的数字音频流，使你可以同时听到不同位置的音效。

硬件特性

现在的游戏，已经无法通过简单的双音箱来满足玩家对音效 3D 定位的要求，多音箱系统已经开始成为主流。在这个问题上,S100 的设计令人满意。它支持 4 个音箱([线路输出]用来接有源音箱,[放大输出]用来接无源音箱)，或者您也可以考虑通过耳机插口在《QUAKE3》这样的游戏中用耳机来得到更准确的定位效果。

S100 硬件支持 16 个独立的 CD 质量 DirectSound3D 音频流，可以一定程度上降低 CPU 的负担，从而提升系统整体性能，优化其他诸如图形、视频和多通道等方面的表现。换句话说，只要您自己不嫌乱,可以同时听 CD,播放 MIDI,来首 MP3,然后再运行游戏。只是真要如此，估计您反而什么也听不见了:)。

说实在的,笔者对 ESS 的这款 Allegro 芯片过去所知不多，因此刚拿到产品时对它的兼容性颇有些担心。不过在实际使用了两周后，发现 S100 在这方面和它的价格、市场定位相比还是比较称职的。它支持的 API 包括:



1. Aureal A3D 1.0
2. I3DL2(reverb API)
3. EAX 1.0/2.0
4. MacroFX
5. DirectSound3D/DirectSound/DirectInput/DirectMusic

作为实验，我运行了《极品飞车Ⅲ》、《半条命》和《龙女》等游戏，采用 EAX 的 API 时，S100 都顺利通过——特别如果再配上一套高品质的 4 音箱系统，效果确实相当好,看来创新科技的 EAX 在对多音箱的支持上真的很强劲。但在 A3D 上,S100 多少有些问题，《半条命》里用 S100 选 A3D 不正常，估计是因为采用了 S100 不支持的 A3D 2.0。但是在《QUAKE3》里可以将 A3D 设置为[ON]。

软件特性

S100 这次附送了 Yamaha S－YXG50 软波表合成器工具，算是为用户考虑得比较周到。不过有条件你也可以换成可以从网上下载的 WinGroove 试试，效果说不定会更好。

光盘里还包括了 Liquid Player 播放软件，支持最近开始流行的 Liquid 音轨和 MP3。

有待"优化"的价格

"只要花很少的钱就可以将所有的多媒体声音放进您的耳中……S100 用很低的成本将丰富的 3D 音效，高性能和稳定性完美地结合在一起，在低价位多媒体产品方面是一个引人注目的解决方案。"这段话援引自帝盟的官方宣传，不过实际从国内的市场看,恐怕还不够理想。节后,北京中关村前几天到了大约 20 片左右的 S100，不知是由于直接从国外原包引进的缘故，还是暂时物以稀为贵，每片 S100 的价格在 490 元徘徊。这个价格同国内玩家认可的低价位还有相当差距。现在只希望在国内中文包装正式开始发售时，能通过拿掉附送的游戏软件等手段，将价格有效地降下来。以帝盟的做工、S100 的芯片品质，如果能到 300 多元，将是相当有诱惑力的中低档声卡。

附：Diamond Sonic Impact S100 技术规格

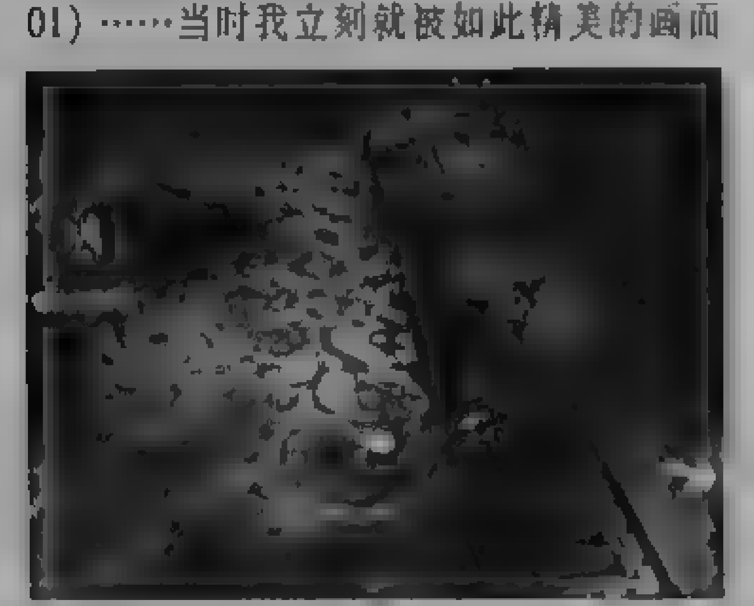
音频处理芯片：ESS Allegro
音频编码：AC97 2 1 Codec
音 频 流：16 个 DS3D 硬件加速通道
总　　线：PCI 2 1
信 噪 比：> 96dB
采样速率：> 48KHz
音频输出：2个带缓冲的立体声线路级输出用于 Stereo × 2 模式
板上接口：CD/Modem/Aux 输入，
输入/输出接口：线路级输出用于音箱和耳机/麦克风输入/立体声线路输入/立体声功率输出用于无源音箱

中科 SDRAM G400 显示卡

■文/高显

[illegible]:	Matrox G400 SH SD
性质:	16MB/单头/3D 加速卡
厂商:	Matrox 代理:中科多媒体 010-62628233
特色:	出色的游戏表现，较高的性价比，完善的售后服务
不足:	和非 Intel 芯片的主板存在某些兼容问题
售价:	人民币 1050 元

记得数周前的某日，我正上网闲逛，无意在某硬件站点看到一幅抓图（图-01）……当时我立刻就被如此精美的画面



(图-01)

所深深吸引。仔细看旁边的介绍，才得知这是 Matrox 目前主推的图形加速卡 G400 所实现的"环境凹凸映射"效果，用的游戏是 Rage 公司出品的《兵人》。以前我曾听说过 Matrox 的这项技术，但一直没能真正体会它到底有什么样的表现，这幅抓图可算是让我长见识了。

我后来就一直关注 G400 的动向，直到从 Tomshardware 等著名的硬件评测站点看到了很多关于 G400 玩游戏的测试，发现 G400 不但画面精美，而且在速度上也优于其他第 4 代显卡 TNT2 和 Voodoo3 等，于是就下定决心，一定要买一块 G400 来爽一把。

等呀等，终于等到 G400 出现在中关村，但事与愿违，它的价格太离谱了，比其他卡贵了好大一截，看来好东西就是贵啊，真是好事多磨。又过了几周，一个令人欣喜的消息传来了：Matrox 为了让广大普通用户也可以享受到 G400 这样的高性能产品，特别推出了低价位的 G400 款型：单头的 16MB SDRAM 版，零售价格仅 1050 元，也就相当于一片 Voodoo3 3000 的价格，但其技术特性比后者要高多了，真是让人流口水啊！

这里有个问题要简单讨论一下。以前标准版的 G400 都使用 SGRAM 显存，有很多人认为 SGRAM 版比 SDRAM 快，但我觉得这恐怕是一个误区。SGRAM 比 SDRAM 只是多了一种被称为"块写"的功能，作用在于高分辨率时保证一定的速度和读写周期。但现在游戏最依靠的是显示芯片的性能和 CPU 的浮点运算器功效，对显存的要求并不象很多人想象中的那么高。您想，那时 Voodoo2 只使用极慢的 EDO RAM 作为显存，游戏中整体速度也不比同主频的 TNT 和 G200 差多少嘛！而且，SGRAM 的优势在于高分辨率，像我们这些贫苦大众还用着普通 15 寸显示器，800×600 像素的分辨率足够用了，那管得了那么多，再说，Matrox 推出这种 SDRAM 版 G400 所针对的用户本来就是普通大众。所以我还是决定买一块这样的 G400。来到村里的电子市场，二话没说，1050 大元捧起一块就走。回家后打开包装，仔细端详 G400 的做工和用料，真是让人佩服：高品质的 SMT 贴片电容、工整的布局，6ns 的显存（速度应该是 166MHz）……。后来有空时，我去朋友家扫了一张 G400 的"尊容"，具体模样您还是自己看看下图吧！（图-02）

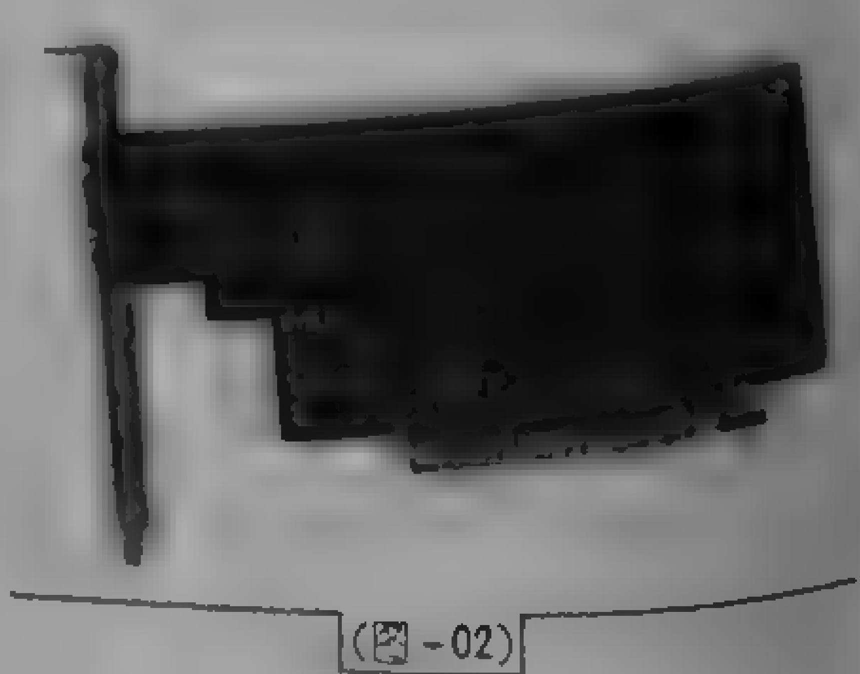
把驱动光盘放入 CDROM，自动运行，选择好语言，从新启动，一切顺利。便捷的安装是 Matrox 的一贯风格。

不用问了，第一个测试的游戏就是在上面出现过抓图的《兵人》，这可以算是近年来我玩到的视觉效果最突出的游戏了。兵人不但光影效果华丽，而且使用了 DirectX 6.1 的很多特性，比如著名的"环境凹凸映射"。一口气打了十多关，在 G400 强劲的 256 位总线、硬件 Bump Mapping 的配合下，那感觉只有一个字——"爽"。

而后又试玩了《QUAKE 3》，id 的系列游戏一直素有"显卡杀手"之称，第 3 代显卡如 G200 和 TNT 都很难在高分辨率下保持较快的速度，要想玩的痛快只有 G400、TNT2 和 Voodoo3 这样的第 4 代显卡。而我不选择 Voodoo3 的原因是它不能支持 32 位真彩色，同时看到网上的一些消息，在《QUAKE 3》中，16 位色的效果不理想，而且 Voodoo3 还不能支持 AGP 纹理，对今后新一代游戏支持的恐怕不会太好；TNT2 虽然有 32 位色和 AGP 功能，但是它没有 G400 所支持的效果多，D3D 速度也没有比 G400 快多少，所以也不是我的选择。

由于我的显示器只是普通 15 寸，所以对我来说 800×600 像素分辨率，32bit 色已经足够了。在这样的设置下，G400 无论速度还是画面都让人非常满意。说到这里，不得不再提到一点：G400 包装内附带的驱动程序是 4.12.5.30 版，而 Matrox 官方网站上已经发布了最新的 5.52 版，从多角度优化了 D3D 和 OpenGL 能力，而且还有一个专门为《QUAKE 3》类游戏编写的 TurboGL 1.3 程序，再次提高了 G400 的 OpenGL 性能。

之后我又测试了很多较老的 D3D 游戏，如《FIFA99》、《NFS》系列等，发现只要游戏支持 D3D，G400 都可以非常稳定的运行，而且效果比以前的 Voodoo2 要好得多，综合感觉，1 千元多一点的价格应该算是比较值得的。当然，这次我买的 G400 是单头版本，消息灵通的朋友应该知道它还有一种"DH"版，即 Dual Head(双头)，这样的 G400 可以支持两台显示器，或一显示器/一台电视机（也就是电视输出功能），也可以连接高级的数字 LCD 设备，为适应不同用户，也分 16MB 和 32MB 的显存。不过我是没有足够的 Money 来体会双头版 G400 的感觉了，如果您是图形设计人员，或经常需要同时做 VCD(DVD) 和其他工作，那您还是自己去感觉 G400"双头"的威力吧！



(图-02)



微星 MS-6309 主板

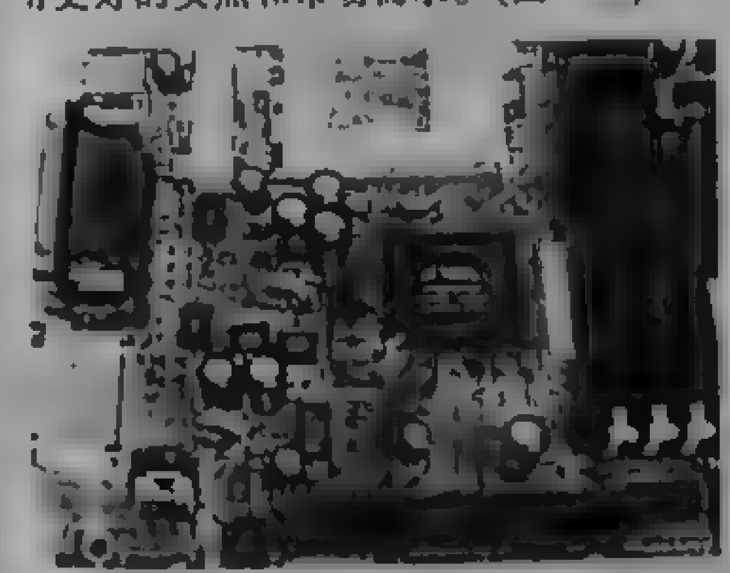
■文/显卡之家

		推荐购买
名称:	微星 MS-6309	
性质:	采用 VIA 694X 的主板	
厂商:	微星科技/代理:捷元商贸 021-62405917	
特色:	支持 PC133 规范，DMA66 接口；更精良的做工和稳定性	
不足:	较 Intel BX，效能仍稍有差距	
售价:	人民币??元	CHOICE

VIA 694X 芯片组

Intel i820 芯片组令人相当失望，这让威盛科技有了绝好的机会在芯片组市场上赶超 Intel。Intel 现在最受用户欢迎的主力产品依然是 440BX，它对于新的 AGP4×和 DMA66 技术显得有些乏力，而 i810 失败的集成显示芯片又让大部分人不满意。现在 i820 的 RAMBUS 版本性能好，但是价格根本无法接受，SDRAM 版本性能又比不上 BX 主板，所以威盛的 VIA 有了绝好的机会，其新款支持 DMA66、AGP4×和 PC133 技术的 694X 主板，已经开始大力抢夺 Intel 的主流主板市场。

微星 6309 算是 VIA 694X 的第 2 批追随者，但是很一致的，像华硕、微星这样的顶尖大厂都是直到最近才推出 VIA 694X 芯片组的主板。很明显，它们已经不满足于 Intel 的芯片组了，因为 VIA 694X 有更好的卖点和市场需求。（图-01）



(图-01：微星 6309 采用威盛科技的 VIA 694X 芯片组)

微星 6309 的特色

微星 6309 北桥使用 VIA 694X 的最新版本 VT82C694X CE 芯片，去掉了 BE 版本的一些小 BUG；南桥和其他 694X 芯片组的主板一样，是 VT82C686A，在芯片组结构和功能上，我想不需要太多介绍，具体的资料您可以查阅《家游》以前的相关文章。

最初推出 694X 芯片组的主板，大部分



(图-02：微星 6309 的 BIOS 用电池采用直立方式放置)

采用 Slot 1 结构，而微星 6309 则以 FC-PGA370 构架——目标很明确，面对目前最火的 Intel 370 结构 Coppermine CPU 出击。相对 Intel BX 而言，你不但可以节约转接卡的开销，同时还拥有了 AGP4×和 DMA66 的支持。虽然上面集成的音效芯片表现一般，但也基本上能满足大众要求，也算是节约一笔。在做工方面 6309 比原来的微星主板有了长足的进步，采用大号电解电容和铝电容组合，布局非常整齐，你再也看不到原来微星主板上那些让人感觉布局混乱的小电解电容了。

微星 6309 有很多自己的特色，比如 D-LED 设计：在主板上安装了 4 个小灯，在 DIY 装机时，如果出现问题，可以通过 D-LED 的明灭来分析发生问题的所在之处，即使是 DIY 初学者，也可以比较轻松地解决一些常见问题。

有一个比较新奇的事：6309 主板 BIOS 使用的电池居然是直立的，有点让人搞不懂。（图-02）

200MHz 外频

微星 6309 很吸引人的地方就是高达 200MHz 的外频设计。我们用 Coppermine

CPU Host Clock (MHz) 171
CPU Ratio Selection 5.0x
System Monitor

(图-03：微星 6309 的 CPU 频率设定)

500E 进行测试，发现标准状态下，最高总线设计是 142MHz。当超越 142MHz 时，便变成了内存和频率保持同步总线，6309 的频率也不是很多，但跨度很大。（图-03）

我们在使用 HY-7.5ns 的 PC133 内存测试时，在确保稳定的条件下，最高超频到了 146MHz×5=733MHz，虽然还比不上 BX 主板的 750MHz，但 6309 连续几天运行下来相当稳定，从没出现过一次宕机现象，在使用上也感觉和 BX 差异不大，比 693A 舒服了很多。

对主板进行测试

测试比较能说明问题。（图-04）

配置如下：
CPU：Coppermine 500E
内存：HY 7.5ns PC133 128MB
硬盘：IBM 34GXP 20GB
显卡：华硕 V6600 GeForce DDR
Win98SE 和 VIA 4in1 4.20 补丁(http://file2.mydrivers.com/board/4in1420.exe)。

—ZD Net 测试软件—
CPU MARK99：68.5
CPU MARK：3960
Business Disk WinMark：6220
High-End Disk WinMark：8120
—3D Mark 2000—
1024×768×16bit：4725
1024×768×32bit：3650

(图-04：微星 6309 的测试结果)

总 结

在性能上，感觉 VIA 694X 和 440BX 各有胜负。单纯从性能看，还是 440BX 略胜一筹，VIA 694X 更像是 SDRAM 的 820 和 440BX 之间的一个平衡选择。过去的一年，主板发展让人感到失望，微星 6309 设计精良，但也很难让现有的 BX 主板用户去选择它，不过如果你打算购买新主板，微星 6309 值得优先考虑，因为它确实是 694X 芯片组中最优秀的产品之一。

微星MS-8809显示卡

名称:	微星 MS-8809
性质:	[illegible] GeForce 256 [illegible]
厂商:	[illegible] 021-62405917
特色:	[illegible]
不足:	[illegible]
售价:	[illegible]

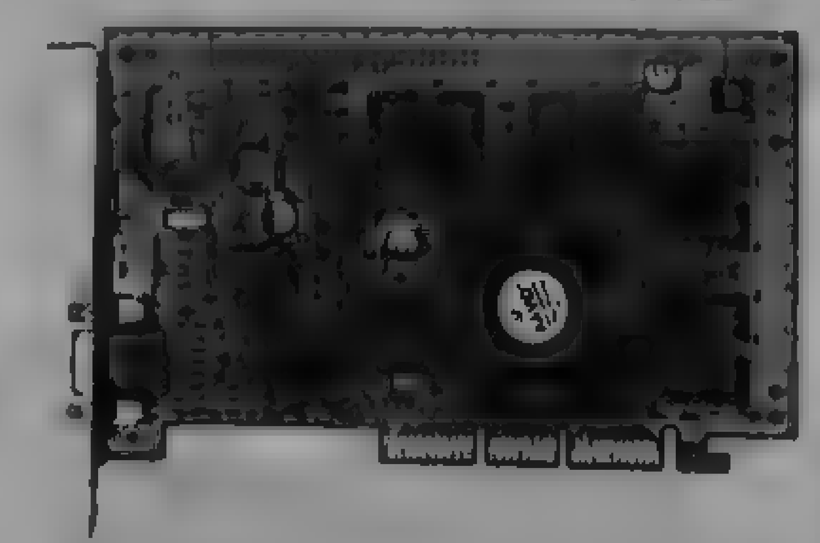
■文/流星雨·徐罡

微星科技在主板上的实力勿容质疑，新品推出的速度也是数一数二，然而踏入显卡市场之后却总是显得慢半拍。可不是吗？直到现在GeForce256已经处于群雄纷争的局面下，微星才姗姗来迟。我不知道微星是否想成为后来者居上的范例，正好得到了一块MS-8809的样品（图-01）一起来品评一番。

首先，让我们看看它的一些产品规格：

采用 nVIDIA GeForce 256 GPU 核心
硬件支持 T& L
256 位 4 通道渲染引擎
支持 AGP4×
DVD、HDTV 动态补偿功能
350MHz RAMDAC
32MB SDRAM
480M 像素/秒填充率
最高 1500 万多边形/秒的处理能力
32 位 Z 轴缓冲
完全支持 DirectX 7 和 OpenGL 等 API
S-Video 输出
最高 2048×1536×32bit@75Hz 的屏幕解析度

MS-8809采用公版设计，不仅可以降低研发成本，而且可以保证和公版驱动程序最佳的兼容性。在卡上的GeForce 256芯片表面有一个比芯片面积略大的散热风扇，也许由于是样品的缘故，散热风扇的一个固定栓在稍加外力的情况下很容易从板上脱出，造成风扇单边翘起，希望在正式版上市时没有这个问题。板载16颗2MB的SDRAM颗粒，比较有意思的是，微星并没有采用其他GeForce 256常用的EliteMT或者是Samsung的颗粒，而是ESMT的，而且速度也是比较少见的5ns（除此之外我只看到过两台采用5ns），其余产品大多采用5.5ns。5ns理论速度可以达到200MHz，而5.5ns的理论值为183MHz，这给我将来对它的超频带来了足够信心。



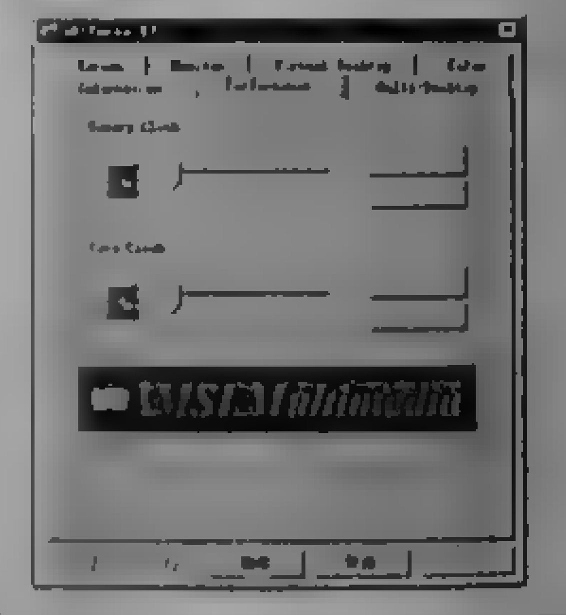
（图-01:微星MS-8809采用强劲的GeForce 256芯片）

板上还有一个S端子输出，这比普通视频输出效果要好上许多，当然一根S端子信号线的价值也不菲。当你把它和大屏幕彩电连接在一起的时候，那么电脑就成为了十足的家庭娱乐中心。

MS-8809的安装比较顺利，进入附带光盘，选择[Install VGA Drivers]，重新启动之后就完事了。它使用的驱动程序为公版，并没有像ELSA那样做个别调整，也没有像华硕那样在公版基础上添加了一些属于自己的东西。虽然这样做显得缺少个性和大厂风范，但在驱动程序升级方面却不会受到任何的羁绊——现在nVIDIA的驱动程序推陈出新的速度无可比拟。在微星提供的光盘中有一个《3D Turbo Ⅱ》的桌面控制软件，具备了几乎所有能够想到的桌面屏幕调整功能，甚至包括了一个以1MHz为一档的频率调整功能，但是令我不解的是它竟然禁止我对频率的调整，不知是程序BUG还是微星工程师担心GeForce 256超频容易出问题，而故意屏蔽了这项功能。（图-02）

既然如此，我就采用PowerStrip来完成超频工作。SDRAM版本的GeForce 256缺省设置120/166MHz（核心/显存），经过一番小心翼翼的试探之后，我开始加大了马力。150/180MHz轻而易举；155/190 MHz毫不费力；但是当把核心频率调到157MHz的时候，画面开始出现破碎，160MHz则毫不留情地宕机。看来155MHz的核心频率是极限了。而显存频率仍然有可调节余地。

既然理论值是200MHz，我就不客气了，果然在155/200MHz时仍可以顺利通过《3D Mark 99》的全部测试。在155/205MHz的时候也没什么不适，但在155/210MHz的时候画面出现了不稳定条纹，于是我的超频试验也告一段落了。但在这里我要提醒一句，由于时间关系，我的测试并没有经过严格的数小时运行考验，而只是运行了《3D Mark 99》，因而长时间运行下的稳定性还有待进一步验证。



（图-02:频率调整功能被屏蔽了）

性能方面，由于手头没有其他可比产品，我就不列出数据了。经验表明，名牌大厂的产品，特别是采用公版设计、公版驱动程序的产品，性能之间已经没有什么根本区别，过分追求那零点几fps的差距并没有什么实际意义。

微星在主板方面一直体现的是高品质和合适的价格，但是在显卡定价方面让我们觉得有些欠妥，MS-8809的市场价定为2000元人民币，让人觉得偏高了一些，在某些牌号的GeForce 256已经进入18XX元的时候，微星的定价显得有些缺乏吸引力。

如果您已经进入PⅢ或者K7时代，那么这款MS-8809是一个不错的选择，良好的超频性能够进一步发掘潜力。但如果您的CPU还不够出色，那么建议您先把钱花在升级整体系统上，因为GeForce 256无法在太低档的机器上挥洒自如，它对于CPU依然有一定的依赖性。

技嘉BX2000+与G400套装

名称:	GIGA BX2000+/GA G400	推荐购买
性质:	BX主板/3D加速卡	CHOICE
厂商:	技嘉科技	
特色:	精致的做工，优秀的兼容性，高性价比	
不足:	主板超频能力欠佳	
售价:	人民币1180元/880元	

■文/Nowhere

技嘉科技去年就在自己的主板产品中捆绑过Matrox的G200 LE。G200 LE是G200系列中首款采用0.25微米工艺的产品，但限于G200芯片本身的能力，因此那次捆绑的效果并未给人留下深刻印象。但是到今年，捆绑销售的合作产品变成了G400，虽然是低端的16MB显存单头版本，可却是货真价实的SGRAM（市售16MB SDRAM目前仍需约1千大洋）。G400芯片的水准在以往的测试中得到几乎众口一辞的赞誉，最诱人的是，这套组合的售价比其它BX芯片组主板搭配同档的显卡要便宜不少，应是市场中性价比较高的产品。

至截稿时为止，这套组合仍未批量出现在市场，笔者拿到的也并非完整套装。送来的产品内有BX2000+主板、搭配的技嘉G400（单头16MB SGRAM）、主板说明书、DMA66硬盘连线、软驱线和驱动光盘。我没有找到任何有关技嘉G400的资料手册或驱动（驱动盘上也没有）。相信这套组合发售时，这些东西应该是包括在内的。另外，那本说明书比较可恨——竟然是全英文的。拿着这本英文手册，设置BX2000+复杂的跳线和DIP开关，像我一样英文很“菜”的朋友可能会吃不少苦头。如果技嘉科技能像微星和艾尔莎那样在本地化方面多下点功夫，它在大陆市场的声誉和占有率应该会比现在提高不少。

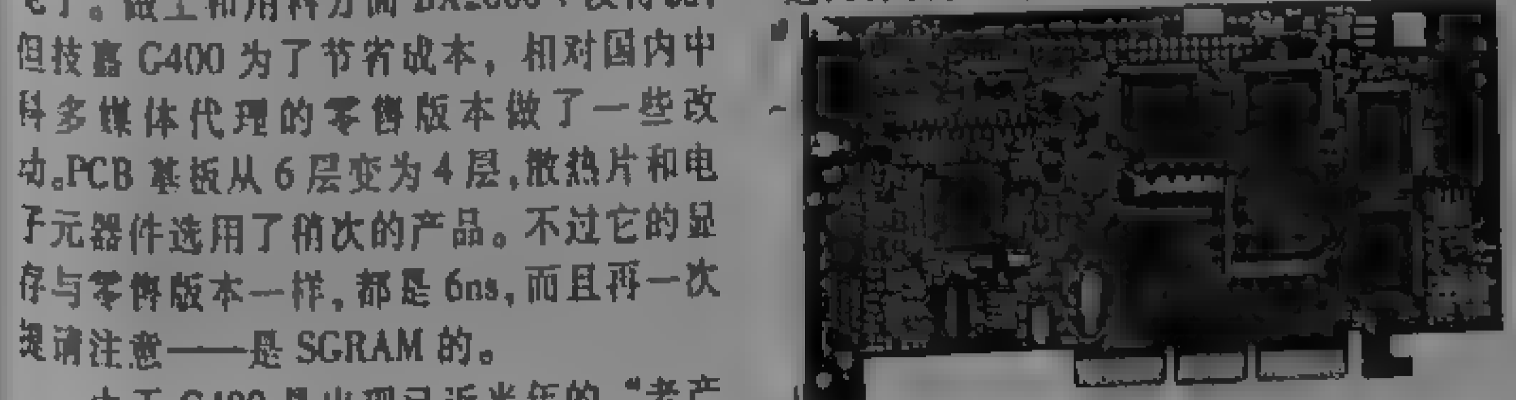
也许是为了别具一格，象技嘉科技的许多其他产品一样，PCB板子是靛蓝色的。曾有网站和其他媒体评价其为“酷！”——依笔者的审美观，实在是……是……不好看（像Monster一样，怕被人追杀，我也不敢说“恶心”）。当然颜色问题对于用户没有意义，放到机箱里面就什么也看不见了。做工和用料方面BX2000+没得说，但技嘉G400为了节省成本，相对国内中科多媒体代理的零售版本做了一些改动。PCB基板从6层变为4层，散热片和电子元器件选用了稍次的产品。不过它的显存与零售版本一样，都是6ns，而且再一次提请注意——是SGRAM的。

由于G400是出现已近半年的“老产品”，笔者不想为这套组合中的它再浪费笔墨。只需明确3点就够了。

第一：除了用料与做工外，这块OEM的技嘉G400没有任何缩水，的确是一块16MB版本的G400（最起码芯片和显存速度没什么不同）；第二：为了防止某些JS将这块G400拆出单独出售，该显卡上没有BIOS部分，它的BIOS是放在主板上的。也就是说，除BX 2000+和技嘉其它支持该显卡的主板外，这块G400如果不特殊改制，插在别的任何主板上都不亮；第三：不知是什么原因，笔者拿到的这块G400宽度比标准AGP显卡要宽约0.5cm，插入AGP槽后，档板上端无法贴紧机箱，总而言之就是，您甭想用螺丝将它固定在机箱上。好在BX2000+的AGP槽够紧，不至于掉下来。但愿正式上市时能改正这个错误。

好，G400讲完，现在来说说BX 2000+。

BX2000+是技嘉倍受好评的BX2000改进版本。相对于BX2000，它多了两个时髦新特性——STR和DMA66支持。时髦的未必有用：STR对于惜时如金的商业用户远比玩家有用。而商业用户多购买整机，因此我觉得像联想那样的整机商应该多强调STR给商业用户带来的效率。而注重性能的玩家们大多没事就重启系统以保证系统资源保持在一个较高水平，因此STR对他们大概吸引力不大；DMA66也一样，硬盘内部传输率没解决（至今仍未突破33MB），就算有了传说中的ATA-100，对系统性能的提升也仅仅表现在CPU占有率而非硬盘传输速率上（对CPU占用率较高的大型2D应用有较大的作用）。但另一方面，STR和DMA66这两样新技术，并不会对价格造成过多影响，因此有总比没有好。



STR是Suspend To RAM（挂起到内存，也称为S3）的缩写，其机理是将系统当前状况保留至内存，并由电源提供极小的电力作为能源保证。此时从外表上看电脑与彻底关闭并无二致（但不能关掉电源），不过重启时只需极短的时间（约数秒）便能恢复至先前的工作状态。

实现STR不仅靠主板支持，还有赖于周边设备配合。其中最重要的是内存和电源。目前市售的PC-100及以上内存均能实现，但电源就不太好说了——STR要求电源能提供5V/1A模式，如果您对STR比较介意，购买电源时请一定要问清楚。

DMA66是怎么回事应该不需要我多说。目前市售各大品牌10GB以上主流硬盘均支持DMA66模式。所以BX芯片组不支持DMA66怎么说也是种遗憾。很多厂商在推出BX主板新卖点时，都想到了为DMA66单独加装一块控制芯片的办法。常见的控制芯片有两种——Hotpoint 66和Promise 66。笔者曾在先前试用的一块主板上体会过Hotpoint 66芯片，老实说，很不怎么样。笔者当时遇到的是Hotpoint 66驱动和（Norton Utility 2000）有冲突。后来又在网上看到有人说该芯片与PCI 2、3槽也有冲突，是否确实笔者未曾亲自测试，但其兼容性不佳是肯定的（安装Win 2000时也会碰到麻烦）。Promise的这块芯片如何呢？现在就让BX 2000+来告诉我们。

怎样才能测出Promise芯片对系统的影响呢？我的办法是，找一块纯BX主板、稳定性和兼容性均有上佳表现的主板与BX2000+进行置换。如果Win98在启动时不重新查找主板设备（或需要重新查找的主板设备比较少），则可以认为加入Promise芯片的BX2000+主板很接近于纯BX主板。理论上用BX2000与BX2000+置换最为理想，但很遗憾笔者手头没有BX2000+。无奈之下，笔者选了一块微星6199，出乎我的意料，用BX2000+置换MSI-6199时，Win98只是重装了一遍声卡驱动以及安装Promise DMA66驱动，主板设备一样也没装，置换过程连Win98安

装光盘都不需要；用MSI-6199置换BX2000+更绝，Win98根本就不知道换了主板，什么都没重装！

接下来，笔者安装《Norton Utility 2000》，一切正常；运行，也一切正常。然后把声卡依次插入PCI 1到PCI 6，也没问题。可见Promise芯片的功力的确非凡。当然，技嘉在主板布线上也肯定下过一番苦功，力图将此芯片对BX芯片组的影响降至最低，所以出现上面这样令人高兴的结果。BX2000+的兼容性完全可以媲美于那些纯BX主板。而且也许是为了怕一些人仍然担心Promise芯片对兼容性的影响，技嘉更在主板上设计了一个DMA 66 [Enable/Disable]跳线，利用这个跳线可以完全屏蔽掉Promise芯片。

BX2000+还有一个特性是别的主板没有的。那便是对Voodoo3的“支持”。呵呵，千万不要奇怪，虽然同类主板都支持Voodoo3，但BX2000+的支持比较独特——Voodoo3需要比其它显卡更强力的电源供应，因此BX2000+专设了两组跳线（JP20和JP21），如果您使用的正好是Voodoo3的话，请将这两组跳线短接。其实，不光是Voodoo3，其它需要强劲电源供应的显卡也可照此方法处理（如TNT2和GeForce256）。

就是不要G400，BX2000+也能算是市场上最优秀的BX主板之一。加上G400之后，这套组合当之无愧地成为市场上性价比相当高的产品，值得每一个注重性价比购买者考虑。BX2000+提供以下几个诱人的特性：Dual BIOS、STR和DMA66支持。其中Dual BIOS能够保证BIOS在受到意外破坏后安全恢复，而DMA66虽然也有别家厂商在BX主板上实现，但像技嘉这样优秀确保系统兼容性的却实在不多。

BX2000+的缺点在于它不太适合超频爱好者。首先它没有提供75/83MHz外频（至少在说明书中没有公布，笔者测试了所有DIP组合也没发现），100MHz以上外频也只提供112/124/133/142/152MHz寥寥几种。对于目前不能上100外频的大多数赛扬CPU，配合BX2000+不能充分超频。其次，没有自由调节电压的功能：虽然可以用主板上的Magic Booster跳线（JP3）将CPU电压调高10%，但我想超频爱好者还是更喜欢在BIOS中按自己的意愿进行更直观自由的数值调节。

▶附 录◀

BX 2000+主板基本资料：

◆ ATX结构，4层PCB板(30.6×19.6cm)制造
◆ 支持Intel PentiumⅡ/Ⅲ and Celeron处理器，最高倍频为8.5，Slot 1结构
■ 66/100/112/124/133/142/152MHz前端总线
◆ Intel 440BX芯片组
■ 4×3.3V DIMM，最大支持1GB内存
■ 1×AGP/6×PCI/1×ISA。PCI支持PCI 2.2规格。PCI 1与ISA共用
■ 2×Ultra DMA33以及2×Ultra DMA 33/66（由Promise PDC20262 ATA66芯片提供），共可支持8个IDE设备
◆ Dual BIOS双BIOS技术，为BIOS提供最佳的保护。

■ 评测数据：

◆ 测试平台

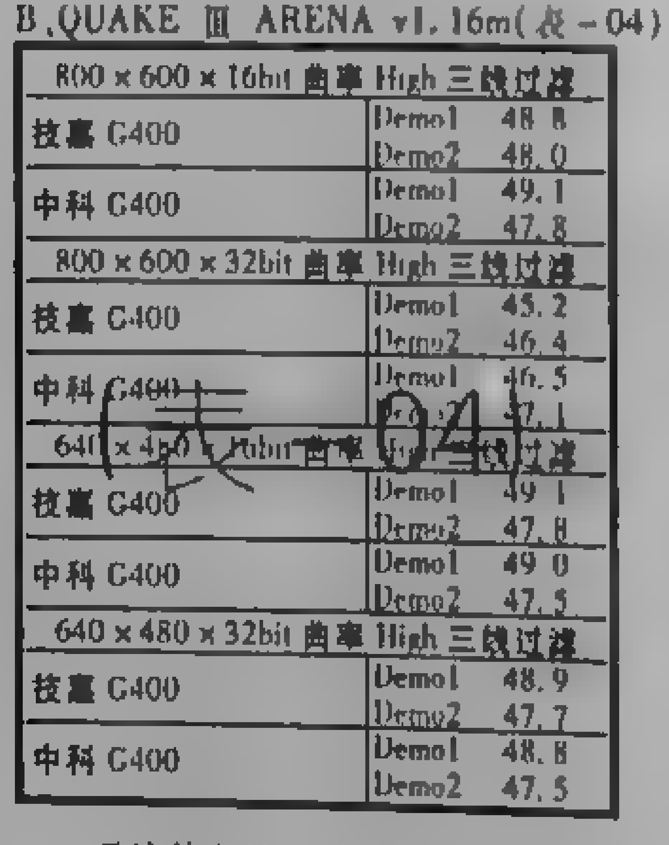
赛扬400MHz CPU/BX2000+及其附带16MB SGRAM G400/微星MSI-6199/市售16MB SGRAM G400/128MB内存/IBM 13.5GB硬盘(2MB CACHE、7200转/分)

◆ BX2000+、MSI-6199对比(表-01)

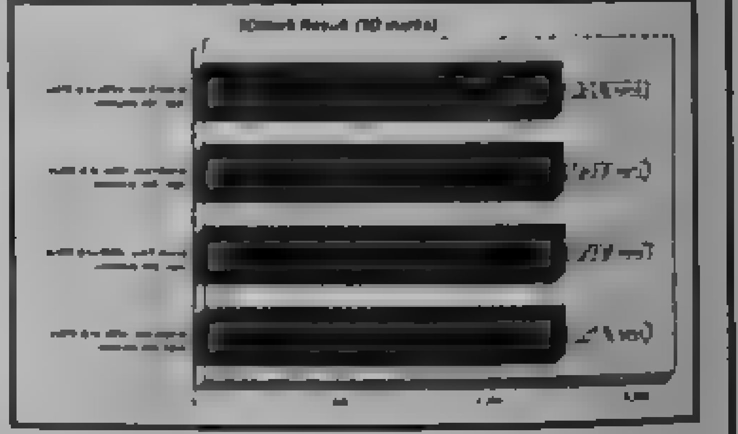
WinBench99 1.1	BX2000+(赛扬400)	MSI6199(赛扬400)	MSI6199(赛扬400oc500)
Business Disk WinMark	3340	3240	3460
High-End Disk WinMark	[illegible]	7350	9110
CPU Mark	[illegible]	[illegible]	37.9
FPU Mark	2130	2140	2670

从此表可看出，BX2000+在性能上与MSI-6199旗鼓相当。在磁盘性能方面甚至还要超出一些。不过，从赛扬超频后的表现看来，BX2000+的超频性能不佳的确是其最大的弱点。

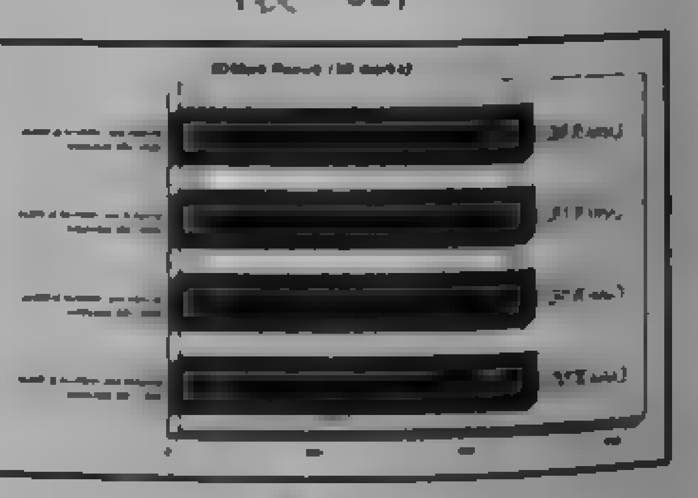
◆ 技嘉G400(与零售16MB SGRAM G400对比，所用主板均为BX2000+)
A、3D Mark 2000(表-02、表-03)
B、QUAKE Ⅲ ARENA v1.16m(表-04)



800×600×16bit 画质High 三线过滤		
技嘉G400	Demo1	48.8
	Demo2	48.0
中科G400	Demo1	49.1
	Demo2	47.8
800×600×32bit 画质High 三线过滤		
技嘉G400	Demo1	45.2
	Demo2	46.4
中科G400	Demo1	46.5
	Demo2	47.1
640×480×16bit 画质High 三线过滤		
技嘉G400	Demo1	49.1
	Demo2	47.8
中科G400	Demo1	49.0
	Demo2	47.5
640×480×32bit 画质High 三线过滤		
技嘉G400	Demo1	48.9
	Demo2	47.7
中科G400	Demo1	48.8
	Demo2	47.5



(表-02)



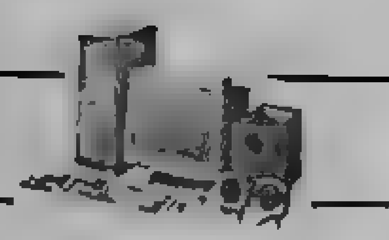
(表-03)

无论从D3D还是OpenGL看，这两片G400都没有什么不同。

简要说明：

◆ Dual BIOS：Dual BIOS是技嘉科技独有的双芯片BIOS保护方案，最早在其BX2000主板上推出。Dual BIOS采用两块BIOS芯片，一片为主BIOS，另一片则为备份。如果主BIOS遭到破坏，开机时可按[F1]进入BIOS Utility界面用备份BIOS恢复。该技术在技嘉网站上有专门的页面http://www.gigabyte.com.cn/gigabyte-web/dualb.htm加以说明。

◆ 关于套装中的G400，Chance说他在网上看到已经有高手研究出能将此G400的BIOS信息附加在其它主板BIOS中的方法。这样，该G400就可以与其它主板一起使用了。目前我们正在积极联络作者，争取早日将其公之于众。这样大家或许可以买到更便宜的G400了。



艾尔莎ErazorⅢ Pro Video多功能卡

名称：	ELSA ERAZOR Ⅲ Pro Video
性质：	TNT2 Pro芯片，多功能视频卡
厂商：	艾尔莎国际科技/广州昂达代理 020-87644873
特色：	强劲的超频能力，优秀的驱动程序
不足：	视频功能有待修正
售价：	人民币1730元

■文/Nowhere

猜不出nVIDIA推出TNT2 Pro芯片的用意。因为采用0.22微米制程的TNT2 Pro芯片能够很轻松地“超频”至166/183MHz以上，也就是比TNT2 Ultra还强劲的频率。不光是那些名牌大厂的TNT2 Pro显卡如此，连一些小厂牌只要是采用-6显存，大多也能办到。既然如此，nVIDIA为何不将现在的TNT2 Pro当成新型的TNT2 Ultra芯片推出？想来想去，只有一种可能，那就是现在0.22工艺并不是很成熟，为提高良品率，nVIDIA只好退而求其次，推出这款TNT2 Pro。而这些Pro芯片中最好的一部份，nVIDIA当然会供应那些全球一流的显卡厂商。所以购买名牌TNT2 Pro，可能比TNT2 Ultra还要超值！光说不算，笔者手中便有这样的一块——艾尔莎影雷者Ⅲ Pro Video。

激动人心的超频

身为专业显卡厂商之一，艾尔莎出品的显卡有两大特点：一是用料极好，做工极精。二是在同档次产品价格上，艾尔莎总要比别的厂商贵出那么1、2百元。不过仅就笔者手中这块影雷者Ⅲ Pro来看，超值程度早已抵过这2百块人民币。

为什么超值呢？当然是指超频啦！我超……我超超超……

这块影雷者Ⅲ Pro Video超至Ultra的频率166/183MHz完全是小菜一碟。笔者在166/183MHz频率下，运行3个小时的《QUAKE Ⅲ ARENA》（采用高画质模式），循环运行《Final Reality》10遍，全部顺利完成。用温控探头测试显卡散热片温度未超过28摄氏度。因此，笔者干脆把超频起点定在了166/183MHz。

■ 测试平台：
◆ 赛扬400MHz oc 500MHz
◆ 微星MS-6199主板，
◆ 128MB PC100 SDRAM
◆ IBM 13.5GB 7200rpm 2MB CACHE硬盘

■ 测试方法：①《QUAKE Ⅲ ARENA》1.16M，800×600像素，高画质模式，DM7地图，每次运行30mim。②《3D Mark 2000》，1280×1024×32bit，测试全部22个测试项目。每次运行3遍。

如果出现死机、花屏或其它任何错误一次，则超频不成功。在下表中以N/A表示。反之则算通过，以PASS表示。以下为超频表（单位：MHz）(表-01)。

	166	168	170	172	174	176
183	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass
185	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass
187	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass
189	Pass	Pass	Pass	Pass	N/A	N/A
191	Pass	Pass	Pass	N/A	N/A	N/A
193	Pass	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

(表-01)

QUAKE Ⅲ ARENA 1.16m 高画质 800×600像素 Demo1	
166/193MHz	170/191MHz
172/189MHz	176/187MHz
49.7fps	57.2fps
60.1fps	60.5fps

(表-02)

确定可超频率值后，当然是要看哪个频率值最合适。以下为采用表中极限超频值所得的《3D Mark 2000》测试结果(表-02)。

从表中可看出，在1280×1024×32bit模式下，当核心频率达到166MHz后，显存成为瓶颈，此时调高核心频率值已无作用。当然这是使用显存的极端情况，1280×1024×32bit色以及三线过滤还不是目前的主流游戏（Chance常说他在打《QUAKE Ⅲ》时，他的19寸显示器也只使用800×600像素的分辨率），因此主流游戏下可能又是另外一回事，咱们来看看《QUAKE Ⅲ》的测试。

果然，在常用分辨率下仍是超核心频率最管用。由于在176/187MHz下只提高了0.4fps，对于笔者所用测试平台而言，最合适的频率是172/189MHz。你看，是不是比Ultra要厉害得多。不过这块艾尔莎影雷者Ⅲ Pro Video相对于纯TNT2 Pro显卡多加入了一块视频芯片，可超性难免会受到影响。Chance买的一片影雷者Ⅲ Pro（不带视频芯片），被他超至200/200MHz，仍然面不改色心不跳地运行《QUAKE Ⅲ ARENA》而没出任何问题。艾尔莎TNT2 Pro显卡的超频能力可见一斑。

对于此次超频，需要说明的有以下几点：

其一，在所有超频项目运行时，显卡散热片的温度从未超过30摄氏度，考虑到AGP总线已经在超频运行，因此可能还有余量，如果使用专对AGP供电作过优化的主板（如升技的BE6等），超频成绩还能有望进一步提高；

其二，由于时间的关系，每次超频及测试的时间仍然不算很长，以上成绩还都不能算是稳定超频。究竟是何成绩才能算稳定超频，还望各位“贤”（闲）者大虾亲自一试；

其三，如果您对超频不是很在行，最好还是使用缺省的143/166MHz或Ultra的166/183MHz，无论如何超频只是考查显卡质量的一种方式，万一要超坏了，厂家可不保修！

略有瑕疵的驱动程序

像另一家知名板卡大厂帝盟一样，艾尔莎也不使用公板驱动。这里“不使用”的意思是——不是完全不能用，但你非要用公板驱动，它可能会出一些问题或者效能不佳。就说这块影雷者Ⅲ Pro Video吧，假如使用nVIDIA最新的5.08版驱动，2D显示没有问题，但在玩《QUAKE Ⅲ》时屏幕会“花”得一塌糊涂。只有使用艾尔莎自行开发的驱动才一切正常。

笔者拿到卡时，随卡附带两张光盘。其中一张是驱动及工具，而另一张是附送的3D游戏Demo。驱动是1999年9月16的4.11.01.0200-0029英文版。出于习惯，笔者在拿到卡的同时上网下载了最新的4.12.01.0112-0010版本驱动（2000年2月9日发布）。

这两个版本间的改动非常之大，首先是增加了自动识别操作系统语言功能，像笔者的简体中文Win98，它就给装上了简体中文

驱动(因此该驱动较大,有5MB)。而且新版本的驱动可设置选项更多,面板组织更为合理。需要注意的是,新驱动是一个自解压包,很多老手习惯于手动解压后[控制面板]→[系统]→[设备管理]中手动升级驱动。但是对艾尔莎的这个驱动,如此升级的后果是视频功能完失效!只有使用其自动安装模式才能完整安装上驱动

(图－01:新版驱动的德文界面)

该驱动可设置的选项之多,几乎可以让人完全定制该显卡的表现。无论是桌面和色彩设置,还是D3D与OpenGL,都有众多选项,自然超频功能也在其中。而且艾尔莎还在系统启动项中加入了Overclock Test超频测试程序,如果超频不成功,它能将显卡自动恢复到缺省频率,考虑十分周到。同时也可看出,艾尔莎这块卡完全是冲着DIY市场来的。

但似乎是存心开玩笑,4.12版驱动的Video Out面板竟然是德文的(图－01)!4.11版驱动却是英文。好在该面板比较简单,不至于造成使用障碍。尽管如此,我们还是希望艾尔莎在下一版本的驱动中解决这个问题。

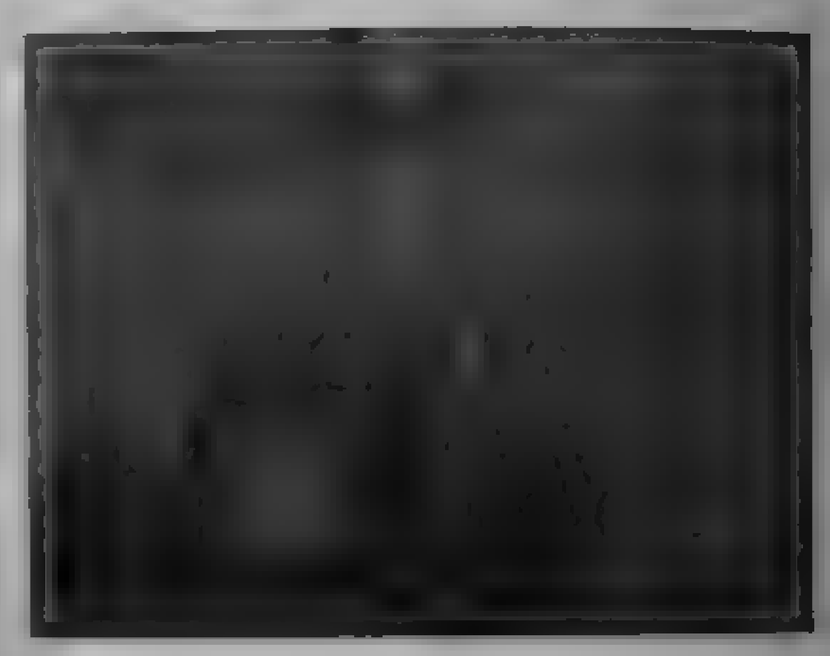
中规中矩的视频功能

既然是一块带有视频功能的卡,难免就需要考查一下它的视频功能。关于这块卡的视频芯片及技术上的评价,可参看本刊上期的《多功能图形卡大比拼》一文。这里只谈一谈笔者自已的使用感受。

在接口方式上,艾尔莎采用一个接头接出数个莲花母头。这样做的好处是接口数目比全做在板卡挡板上可以多一些,又比ATI AIW128和Mavel G400－TV的视频盒要节省成本。这块影雷者Ⅲ Pro(Video)共有3个输入端子(其中一个为S－Video输入端)和2个输出端子(其中一个为S－Video输出端),支持PAL/NTSC以及欧洲的SECAM信号标准,具有基本的视频输入输出功能,并且通过软件可实现视频的录制和编辑。

■ 视频输出:影雷者Ⅲ Pro(Video)的视频输出功能强大而易用。在Video Out面板,可以选择输出的方式:游戏画面(D3D画面,OpenGL不行)、电脑播放的视频(Video)、桌面(Desktop)和窗口(Window)。并有放大桌面,将定义的任何桌面内容输出至电视的功能。该显卡内部的视频过滤器会自动转换显示器信号为电视信号,并且输出十分稳定,笔者用模拟器NeoRageX运行《King of Fighter 99》并将其输出至电视时,几乎感觉不到画面闪烁,就像在用游戏机玩游戏一样。但VCD输出则比较差,放大后画面完全体现了电脑看影碟的弱点——电视屏幕上全是马赛克——与VCD机的效果绝对不可同日而语。

■ 视频输入:笔者使用了3个信号源。TV、PS和VCD机。都能很正常地输入信号至显示器。但是,用ELSA的《Video Control》软件却无法识别和显示任何输入。只有用其《Video in/out Utility》中的《Video Viewer》正常显示。显示的效果还算不错,从电视和VCD输入的信号十分稳定,没有电视所特有的闪烁感。但PS输入画面始终都有轻微跳动,而且无论怎么调节,色彩还原都不够真实,给人一种灰蒙蒙的感觉。显示的分辨率可调,但不能扩至全屏显示,也就是说,如果用这块卡在显示器上玩PS游戏或看影碟,都只能在窗口模式进行。但愿艾尔莎会在下一个版本的《Video Viewer》中增加全屏显示功能,这并不难。(图－02、03、04:影雷者Ⅲ Pro在PS、TV和VCD上的表现)



(图－02)





(图－03)

(图－04)

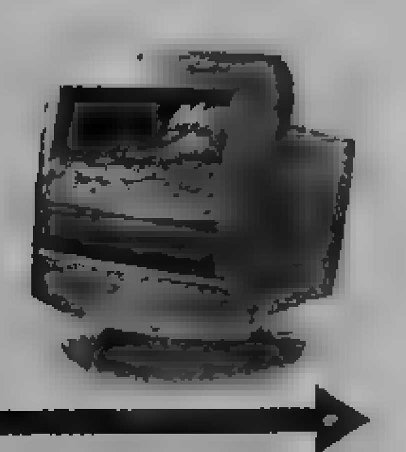
■ 视频录制和编辑:艾尔莎随卡附送了四款工具,其一称为《Video Coptorl》;其…为第3方软件《Main Actor》。如上面提到的,《Video Control》无法识别和显示任何输入,也就无法录制,反正它就是不起任何作用。还需要说的是,该软件没有设置菜单供人所择,界面还十分难看,一点都不像艾尔莎的风格。反而是第3方的《Main Actor》能够正常识别和显示输入信号(前提是:需要在[Souce]菜单中把源信号选成[Microsoft WDM Image Capture]),该软件不光有录制功能,还能在录制完毕后对视频进行编辑。最令人称道的,是该软件的输出格式非常之多,除AVI、MPEG－I和MPEG－II等视频格式之外,还能将视频输出为动画GIF格式。

结　论

总而言之,这是艾尔莎以其一贯的名厂风范制造的一款非常优秀的3D显示卡。虽然比其它同级显卡贵了一些,但异常出色的超频能力和强大易用的驱动程序使它变成一款超值产品。但是,视频方面的缺陷不容忽视,糟糕的驱动使得这块卡的视频功能形同鸡肋,希望艾尔莎能尽快作出调整。



2000 春季装机指南



■文/PCPOP

DIY装机指导方面的文章很久没有在《家游》上和大家见面了。1999年末、2000年初这段时间的DIY市场和往年有很大不同。去年的台湾大地震导致零配件价格一度飞涨,让本应该很火爆的春节前夕DIY市场异常冷清。春节过后,最让人兴奋的事情发生了,内存价格已经基本上跌到了历史最低点,价钱比年前有了大幅度下降,DIY装机热潮一下子起来,造成前所未有的"年后火"的景象,所以咱们也抓紧时机,赶快凑起自己的"梦幻配置"。

DIY装机配置的文章,在各个杂志媒体上基本上月月见,甚至每个星期都有,可是配置却大同小异、翻来覆去,甚至很多存在极为可笑的漏洞,天晓得某些DIY配置怎么就能组合到一起的?要么是根本就不匹配,要么就是在浪费硬件性能。我们推荐的配置都经过了自已亲自考验,不会存在明显的系统瓶颈问题,同时我们的应用领域也基本和《家游》的读者相符:家用交互娱乐。Now go!

我们的首选是以高档配置为主,虽然是高档配置,但也不是简单地把最贵的硬件毫无原则就拼凑在一起。

CPU部分

Intel Coppermine 550E: Celeron超频王称号的继承人出现了,毫无疑问,我说的是Coppermine 550E。它拥有0.18微米的工艺和同步256KB的CACHE,让它性能和超频能力都变得格外优秀。5.5倍频和100MHz的默认频率,在使用了几款优秀的BX主板测试后,均能稳定地以133MHz×5.5＝733MHz工作。更进一步说,即使是150MHz×5.5＝825MHZ也能够正常工作,但个别游戏出现不稳定的现象,但到底是CPU还是显示卡AGP的问题(工作在150MHz×2/3＝100MHz,默认频率是66MHz)还无法确定。

(图－01)

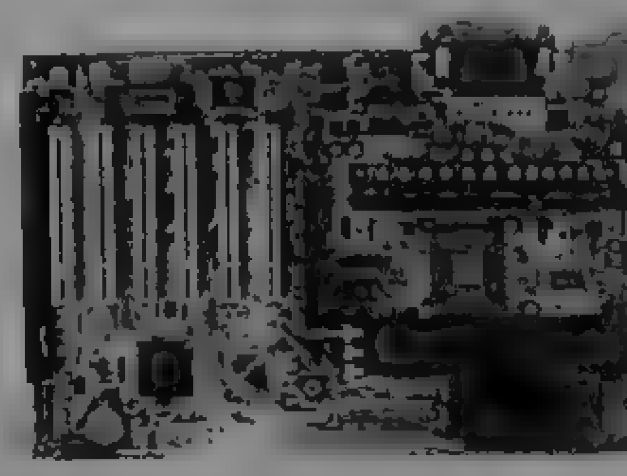
为什么CPU没有选择AMD的Athlon?充足的理由是,首先在没有真正用到VIA KX133芯片的主板之前,其它的Athlon主板在功能上存在弱点,同时你还要承受Bug和升级Patch的困扰;其次Coppermine有着比AMD强得多的超频能力,而且操作方便——超频似乎是DIY的必备条件之一;最重要的是在650MHz以上,Coppermine的综合性能已经超越了同频Athlon。虽然Athlon更便宜,但高档配置方面,我100%推荐Coppermine。或许等待KX133的主板全面面世以后,您可以做出新的选择。(图－01)

参考价格:2600元
候选1:Celeron400MHz 600元
候选2:Celeron366MHz 550元

便宜的价格,不错的超频性能,算是不错的选择吧,购买Celeron的时候,最好选择有90到100MHZ这一段频率的主板,会让你的超频成功率大大提升。

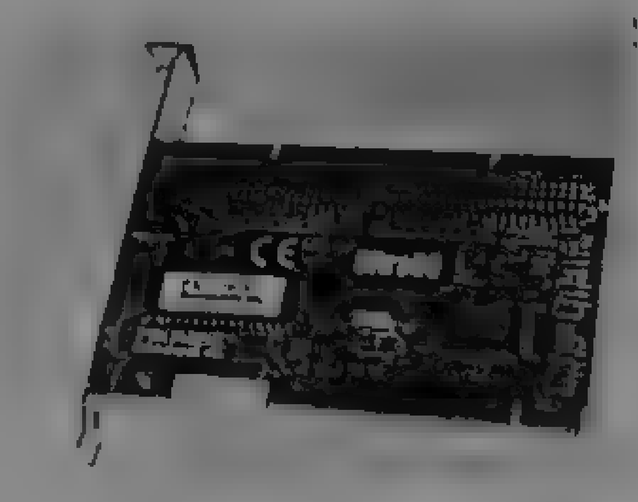
主板部分

升技BF6＋Promise DM66卡: Intel的i820一次次失误,让主板的性能进步停止了半年多。VIA的红火也是Intel自己一手造成的,694X主板虽然卖得很火,但实际性能却只能和BX相当,甚至还差一些,无非是更花哨一些。所以更好的选择还是用支持高外频的440BX主板最好。拥有200MHz最高外频的升技BF6是个不错的选择。



(图－02)

DMA66硬盘发展已经基本成熟,在新的7200转/分的DMA66硬盘上,应用DMA66



(图－03)

比应用 DMA33 确实能够获得大于 10% 的提高，所以我们选择了另购 DMA66 卡来解决。兼容性和驱动优秀的 Promise DM66 卡是不错的选择。另外微星和技嘉两个大厂都推出的了集成 Promise DMA66 的终极 BX 主板：BX MASTER 和 BX2000＋，但目前为止还没有大规模上市，如果能够买到也是很好的选择。BE6 Ⅱ是 BF6 带 DMA66 的版本，但是上面集成的 DMA66 芯片兼容性一般.

i820 并不是我们的选择，RAMBUS 版本有超越 BX 的性能，但价格根本不是中国人所能考虑的；SDRAM 版本的 i820 性能则和 BX 有着非常明显的性能差距，所以最好别考虑，不过 i820 超频能力不错，往往都能超到比 BX 更高的频率，但是依然不及低于其频率的 BX 主板表现，如果你喜欢高频率的数字游戏和 i820 的美称，倒是可以考虑。(图－02、03)

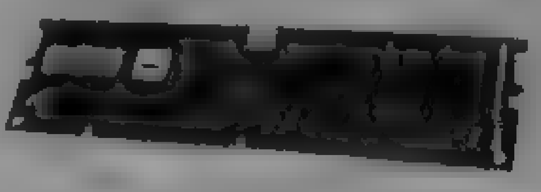
参考价格:1000 元＋300 元
候选 1:微星 6309 694X－FPGA370 980 元
候选 2:AOpen AX6BC 440BX 820 元

使用 694X 的微星 6309 主板，节约转接卡和声卡，同时还有 PC133 和 DMA66 的支持，和 BX 基本相近的性能让它变得很超值。AOpen AX6BC 则是物美价廉的 BX 主板，能够很好的支持 Coppermin，方便未来升级，我用它把手中的几片 550E 成功超频到了 825MHz，非常轻松且稳定。

纠正错误认识：有些人认为购买 6、7 百元的 VIA 693 之类低档主板是非常划算的选择，节约了几百元（占主板总价格的 30% 左右），丢失了 10% 的性能——30%：10%，太划算了！问题是，您失去的是单纯的主板性能差异还是整机性能？整机是多少钱？不多说了。这种节约概念适合商用购机和国产品牌机，基本上不适合精明的 DIY 用户

内存部分

HY－75 7.5ns 原装 PC133 128MB 内存：要想挑战 133MHz 以上的频率，优秀的内存是必不可少的。很久没有见到像原装 HY－75 这样的优秀的内存了，看见它以后，立刻掏钱买了下来。经过主板测试，显示它是默认工作在 CL2 上的 PC133 内存，非常不错。相对那些特殊封装的内存，我更喜欢这些传统封装的产品。他们有着最好的稳定性和兼容性以及环境适应性。内存能支持的频率高低另一个重要环节是主板，而且非常重要。以我们用两个 BX 主板做的实验：AOpen AX6BC 和华硕 P2B，内存是樵风 PC133 和 LG－7J 10ns 的内存。樵风 PC133 在 AX6BC 上到了 153MHz，而在 P2B 上只到 133MHz；LG－7J 10ns 内存，在 AX6BC 上上到了 138MHz，在 P2B 却奇迹地到了 150MHz；HY－75 在两块主板上都上到了 150MHz，兼容性非常好。各主板的内存兼容性差异很大，不能用单一主板来确定内存好坏。所以相对于各主板兼容都很好的传统封装，HY－75 是个不容错过的选择。(图－04)



（图－04）

参考价格:980 元
候选 1:组装 LG/HY PC100 128M 内存 780 元
候选 2:组装 LG/HY PC100 64M 内存 400 元

没有什么选择的余地，只要购买字迹清晰非打磨的 Remark 内存就可以了

纠正错误认识：在任何情况下，PC133 的内存都比 PC100 的快，这是最常见的错误，而且这么认为的人太多了。在相同频率和 CL 设置下，比如同样在 66MHz 下，内存设置 CL2，那么 7ns 的内存和 10ns 的内存性能是完全一样的，即使 100MHz 下也是。只要总线工作频率相同，CL 参数设置相同，内存能够正常工作，那么所有的内存性能都是一样的。所以，我们不希望再看见买 C433/466MHz 的 66MHz 外频 CPU，然后购买贵很多的高档 PC133 内存的浪费现象.

硬盘部分

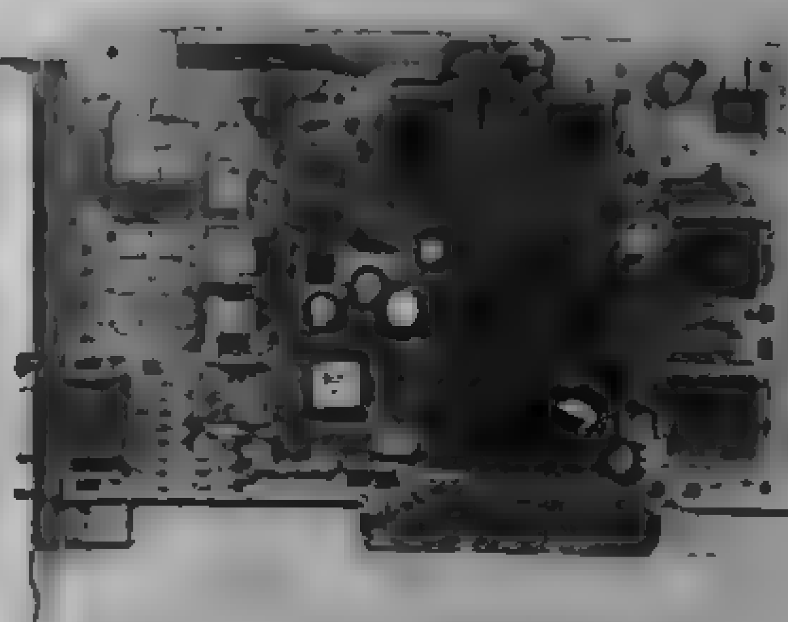
IBM 34GXP 20GB：算是第 3 代 7200转/分硬盘的代表作。不但拥有出众的性能，同时在噪音及非标准频率的适应方面也很优秀。20GB 的硬盘是目前购买硬盘的最佳选择，因为 20GB 以下的硬盘都不同程度涨价，唯独 20GB 的不涨反降，对于那些游戏迷和网上下载狂，20GB 应该是最起码的存贮配置。

参考价格:1550 元
候选 1:西捷 酷鱼 ATA 20GB 1500 元
候选 2:MAXTOR 钻石 9 代 20GB 1350 元

怎么选来选去也都是 20GB 的。酷鱼真的很“酷”，只不过震动略大，钻石 9 代则性价比很高，但可惜是 5400 转/分的。

显示卡部分

华硕 V6600 GeForce256 DDR：显卡厂商们最近比较流行速度战和概念战（虽然没什么用，但偏有人喜欢炒作这些），而 3D 效果上则进展不大。即使即将推出的 3dfx VSA－100 家族（Voodoo4/Voodoo5 系列），也让人意兴缺缺。就目前看来，最好的选择当然是 DDR 版本的 GeForce256，因为 SDRAM 的显存带宽把显卡性能严重限制住，1024 像素以上的高分辨率下，32bit 很难保证 60fps 的要求；16bit 则显得毫无意义，因为它不一定需要 GeForce 来实现。所以多花钱选择 DDR 版本的 GeForce256 是值得的，它保证未来高分辨率下 32bit 有 60fps 以上的速度，同时新驱动 4.12.01.508 能够很好地支持全屏抗锯齿（FSAA）——虽然还是软件模拟。拥有 DDR GeForce256 的人不用羡慕即将推出的 Voodoo4/5。Savage2000 的驱动目前还是毛病多多，不然也是可以考虑的选择。其它显示卡，DIY 领域似乎没有 GeForce256 的对手。GeForce256 基本上都是公版设计（不是公板设计的性能反而不佳），特别是华硕的 V6600，魅力在于更好更方便的超频特性以及优秀的显卡监控系统，还有让我欣赏的非标准外频承受能力，你要是用 BX 挑战 150MHz 以上频率，别说我没提醒你该买什么显卡。(图－05)



（图－05）

参考价格:2400 元
候选 1:3dfx Voodoo3－3000 1100 元
候选 2:Riva TNT 16MB 550 元

Voodoo3 虽然在“概念和泡沫”上表现不够好，但是实用的性能，完美的兼容性，让他的购买者——特别是游戏玩家——很少有后悔的。新的 Voodoo3－2000 不是太好超频，还是购买 Voodoo3－3000 吧。Riva TNT 则是 800 元以下最好的选择。

提醒注意：无论是 SDRAM 还是 DDR 的 GeForce256 都是 128bit 的显存带宽。另外，尽可能不要购买 64bit 显存带宽的显示卡，比如 TNT Vanta、M64 以及 Savage4，它们的 2D 性能很差，同时 32bit 和高分辨率下表现也不佳，在它们上添加 32MB 显存，则是完全赤裸裸的商业行为，毫无性能提高。

声卡部分

创新 SB Live! 数码版：创新的 SB Live! 数码版在这个价位应该是所向无敌的，因为芯片性能实在太优秀了，超级的软件升级能力，大多数多媒体播放软件的对应支持，以及对 CPU 的低占用率，都是完美的。至于有没有必要买白金版——相对于家庭使用和电脑娱乐领域，多出来的功能用处不大，所以数码版就基本上够了。不过游戏界有个公司偏偏不喜欢 SB Live! 的 EAX，那就是大名鼎鼎的 id Soft 和它的游戏《QUAKE3》。如果你是个 QUAKER，而且是个在对抗中精确到用耳朵判定对手方位的高手，还是去买帝盟 MX300/Aureal SQ2500 吧，它的 3D 定位比用补丁支持 A3D 的 SB Live! 强得太多，能让高手的非空间战斗胜算提高 30%，不过其它方面就不是 SB Live! 的对手。

参考价格:620 元
候选 1:散包创新 SB Live! 数码版本 500 元
候选 2:YAMAHA 744 杂牌声卡 150 元

散包声卡节约的 100 元比购买主板节约几百元有意义得多，无非就是少了几个用处并不大的软件。150 元的 YAMAHA744 提供 4 声道输出和不错的 DVD 音频支持，Midi 播放甚至超过 SB Live!，物超所值。总之这类产品买中档货并不值得提倡，既无法得到顶级的表现，又省不了几个钱。

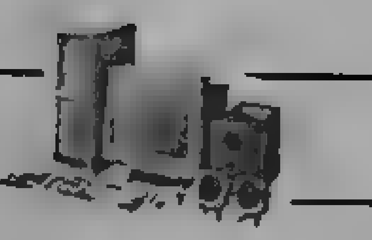
光盘驱动器

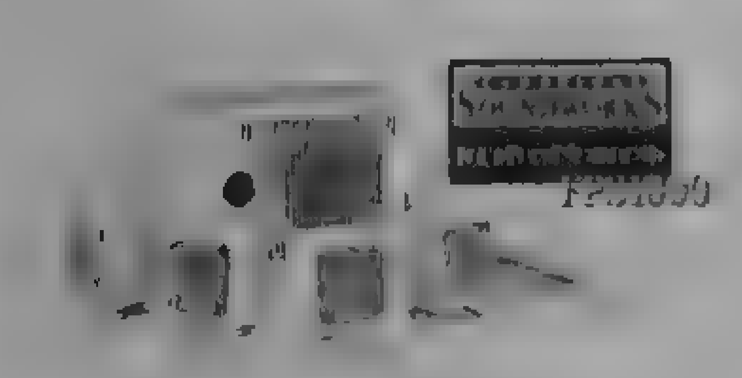
AOpen 10×DVD：DVD 会在今年逐渐普及是肯定的事情，所以购买个 DVD 驱动器是应该的。目前 DVD 的应用主要还是观看 DVD 影碟，DVD 的软件和 DVD 游戏目前为止我还没有在国内见到，所以 DVD 的倍速并不是很重要。和 CDROM 一样，好的读盘性能是非常值得关注的。AOpen 10×DVD 是先锋的 OEM 产品，各方面性能很优秀，采用吸盘方式，防尘性得到保证。10×的 DVD 就算是为了顺应将来吧。高倍速带来的烦恼就是读盘噪音大，但是光驱厂商似乎克服的办法并不多。至于区码问题，你可以通过软件来自己破解，由于尚无持续的正版 DVD 影碟购买能力，所以我个人不太重视，对于那些租用正版 DVD 的朋友，你一定要考虑全区以及比较容易实现全区的 DVD 驱动器。

参考价格:900 元
候选 1:华硕 40×CDROM 430 元
候选 2:大白鲨 44×CDROM 420 元

除了部分 36×光驱问题比较多，华硕还是相当优秀的，几个朋友一年前买的 34×/36×/40×华硕光驱至今仍在好好工作，甚至没有任何读盘能力下降的迹象，但华硕光驱的某些型号，辨认 PS 光盘有严重问题，所以如果你玩 Bleem!模拟器，千万别选华硕。大白鲨大概算是 CDROM 中最后的贵族了，毕竟 DVD 时代真的就要来临。

创新 FPS1000：对于音箱品质的追求是无穷尽的，但





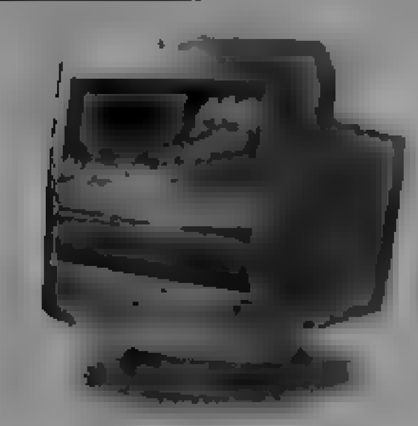
（图－06）

对于个人娱乐用而言，在电脑上花几千元在音箱上似乎并不值得。推荐创新的 FPS1000。在一个可以接受的价位上，它提供能够满足大部分人听觉要求的音频品质，4 个音箱的定位效果在游戏和 DVD 回放时提供了不错的支持。创新的优秀设计，使它的外观和操控方式也让人满意。(图－06)

参考价格：520 元
候选 1：创新 PC WORK 2.1 340 元

显示器部分

ADI GT56：在显示器大讲纯平的时候，我们唱反调推荐柱面显示器是有理由的。更有意思的是，其实我们自己使用是纯平显示器。在用过一段时间以后，几个人都感觉纯平显示器长时间使用的疲劳感要比柱面显示器大——也许是由于平面技术并非是个成熟的技术，所以我们还是向您推荐 SONY 特丽珑的柱面显示器 ADI GT56。202MHz 的带宽能够带来 1600×1200@ 75Hz 的分辨率，1024×768 像素的 17 寸最佳分辨率下效果很优秀——《家游》的美编就在用这款显示器。另外，"珑管"显示器普遍存在效果参差不齐的现象，挑选的时候注意个体差异的选择。(图－07)



（图－07）

参考价格：3750 元
候选 1：ADI 5PD 2700 元
候选 2：ACER 77E 1990 元

17 寸显示器是今年的主流，值得投资。ADI 5PD 使用日立管，180MHz 带宽，支持 1280×1024@ 78Hz，还有 TCO99 和 USB 的支持，外观漂亮，这个价位这种性能指标的产品似乎独此一款。ACER 77E 是 2000 元以下的 17 寸显示器首选，性能不做评价。

鼠标部分

罗技银貂：梦幻级别的鼠标，在《QUAKE3》这些游戏中能让你的手变得更稳。国外很多游戏高手都用它。另外它的手感和定位也不是其它廉价鼠标所能比的，在国内能够见到的最好鼠标大概非它莫属。不过如果你手比较小，最好还是考虑别的，因为银貂的个头比较大。(图－08)

参考价格：280 元
候选 1：罗技 旋貂 180 元
候选 2：双飞燕 3D 60 元



（图－08）

没有滚轮实在太难受了，不过那些 4D 鼠标的横轮作用实在不大。罗技旋貂比较适合中国人手型，所以非常受欢迎，不过少了侧键，让我很不习惯。双飞燕 3D 则是不太富裕的玩家和手小的人的首选，便宜的价格，高达 520dpi 的灵敏度是不错的优点。

机箱部分

"世纪之星"好像比较火，看起来也很不错，设计很细心，值得推荐。"保利得"也是很不错的选择。我们的电脑是没有机箱的，所以也只能推荐最好的了。华硕的 M－5R 做工精良，组装方便，推荐使用。至于那些廉价机箱，我唯一的感觉就是，除了能够带来莫名其妙的噪音和"肉体上(手)的伤痕"，其它还有什么优点就不太清楚了。

键盘和软驱

键盘就按照自己手感选择吧，ACER 的口碑很好，罗技的产品和价格成正比，不过千万不要省钱亏待了自己的手，软驱别买假货就好。

总 结

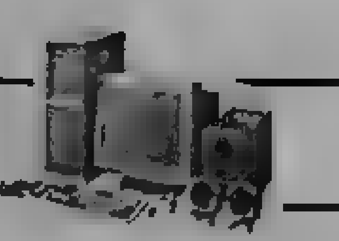
大体方案就是如此，我们介绍的东西在市场上应该都能很方便买到。文中有很多地方你也许会感到很奇怪。我们不是那种天天写行情和配置的人，观点和别的装机配置有很大差异。我可以告诉你，如果你细心按照我们的推荐组装，后悔的可能性几乎为零，更不会出现可笑的系统问题。

我们推荐的配置是性能比较优秀的组合，而且至少不会花冤枉钱。这是真正 DIY 的宗旨所在。值得注意的是，我们所报的价格仅仅是近期购买的参考价，不要因为这些不权威的价格和装机商发生不愉快的事情，如果你是个经验丰富的 DIYer，本文仅做参考，请各位灵活配置。我们没有推荐其他什么所谓"经济型配置"，因为你有可能会被其中某些廉价组件而带来无穷烦恼。

如果您在硬件方面遇到什么问题，欢迎访问我们的站点 http://3dinfo.pcpop.com 的论坛，那里有真正的高手(不是指我们自己)帮您解答。

作者主页：http://3dinfo.pcpop.com/

本栏编辑/Chance



GAMEDevelopers

GDC 2000 专题报道

■编译/显卡之家·陈寅初

2000 年的游戏开发者年会 Game Developers Conference 吸引了超过 1 万名电脑游戏开发人员汇聚于美国加州圣何塞会议中心。他们来此的目的就是为了能够了解最新、最好的电脑技术和开发工具，该展会已经成为电脑游戏工业的年度旗标。因特网的蓬勃发展以及家用电脑数目的日益增长，导致了电脑娱乐市场前所未有的繁荣。世嘉 Dream Cast(美版)以及索尼 Play Station2(目前只限于日本)的发布足以证明上述的观点。

总地说来，今年的 Game Developers Conference(以下简称 GDC) 的一个很大特点，在于对硬件厂商的瞩目程度较以往弱了不少。因为在过去，开发人员都必须把精力集中到如何为程序分配硬件资源上。然而随着电脑运算能力的不断增长(这包括更优秀的 CPU、视频以及音频芯片)，开发人员已经几乎可以完全用编程来实现想象得到的任何事情。动作捕捉、3D 建模以及众多的编程套装方案的场地较以往有了较大增加。

微软的 X－BOX

在会议开幕第一天，微软公司的比尔．盖茨发表了演讲。如人们所期待的那样，他为我们揭开了微软 X－BOX 控制系统的面纱(图－01)。这个发布演讲，证明了关于 X－BOX 的一切并非子虚乌有，而且实际产品将会由英特尔以及 nVIDIA 公司提供：X－BOX 的主要装备——600MHz 的 Pentium Ⅲ 以及 NV25 图形加速芯片。

X-BOX

（图－01）

关于微软 X－BOX 和 SONY PS2 的对比可以参考这些表格(表－01、表－02)

X－Box 以及 PlayStation 2 的特性比较 1		
	X－Box	PlayStation 2
中央处理器	600 MHz Intel	300 MHz MIPS
图形处理器	300 MHz 特别设计的 X－Chip，由 Microsoft 以及 nVIDIA 共同设计	150 MHz Sony GS
内存容量	64 MB	38 MB
内存带宽	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec

（表－01）

X－Box 与 PlayStation 2 的特性比较 2		
	X－Box	PlayStation 2
[illegible]	300M/sec (未贴图)	66M/sec
[illegible]	100+ M/sec (打开纹理以及光照)	20M/sec
[illegible]	300M/sec	不支持
[illegible]	300M/sec	150M/sec
[illegible]	4	1
像素填充速率－无纹理	4.8G/s (抗锯齿打开)	2.4G/s
像素填充速率－1 层纹理贴图	4.8G/s (抗锯齿打开)	1.2G/s
像素填充速率－2 层纹理贴图	4.8G/s (抗锯齿打开)	0.6G/s

（表－02）

按照以前的说法，微软将会采用 AMD 的 Athlon 作为 X－BOX 的中央处理器。但也许是考虑到 SONY 的 PS2——仅一周就在日本卖出了超过 1 百万台的惊人数量——如果 X－BOX 也像 PS2 那样流行，那么 CPU 的供应能力将成为一个主要的制约因素。以英特尔的庞大生产能力来说，应该是可以满足的；至于 AMD 嘛，则似乎勉强了一些。

nVIDIA 的情况也跟英特尔有些类似。为了保险起见，微软决定让原来的 Gigapixel 公司(他们拥有一种新的渲染技术)转去开发其 Web TV 项目，而把 X－BOX 的图形核心 X－Chip 任务交给了现在如日中天 nVIDIA。根据路透社的报道，X－Chip 其实就是 nVIDIA 的 NV25。从芯片型号来看，它是目前 NV10(GeForce 256) 后的第 3 代产品(其他分别是：NV15、NV20 以及 NV25)。

由于拥有 64MB DDR(双倍数据速率)内存，X－BOX 的内存容量几乎达到了 PS2 的两倍。PS2 只能分配 4MB 的视频内存，而 X－BOX 的视频内存则跟系统内存混成一体。这意味着 X－BOX 的开发人员可以在游戏场景中使用高分辨率、高细节纹理而无需考虑帧缓冲不足的问题。同时，采用 UMA(Unified Memory Architecture，统一内存体系)还可以免除目前 PC 系统中的那条 FSB(前端总线)。这有助于 X－BOX 的内存带宽达到 PS2 的两倍。

许多人都对 X－BOX 的运算能力表示怀疑——毕竟，600MHz 的 PⅢ 在今天来说，也只能算是已知个人 PC 的中档 CPU，更别说一年后可能沦为低档的状况。答案是：CPU 在 X－BOX 中并不会负担关键的运算任务。

在 GDC 上，比尔盖茨声称 X－BOX 的图形芯片运算能力将达到每秒 1T(Trillion，万亿)的操作。还记得 3dfx 的 Voodoo3 运算能力吗？V3 的运算能力是：100 百万次操作/秒。Voodoo3 的性能连 X－Chip 的零头都不到！在浮点方面，X－Chip 能够在每个周期执行 467 个浮点操作，也就是说，在 300MHz 的频率下，X－Chip 的浮点操作将达到每秒 140G Flops(千兆浮点操作)。

PS2 的多边形性能力达到 66 百万个/秒，相信这给人留下了深刻影响。一些机敏的人们也许记得当初 nVIDIA 发布 GeForce 时，曾宣称多边形能力达到了每秒 15 百万个。当然，后来 nVIDIA 改口了，说 15 百万只是其顶点能力，而不是 15 百万个三角形能力。哎，这实在是出洋相了。

根据各种估计，微软所说的每秒 300 百万多边形峰值，如果是在连续的情况下，其数目应为 100 百万/秒。尽管如此，我们还是对其多边形能力有些怀疑。因为每秒 100 百万持续多边形性能将是目前 GeForce256 的整整 10 倍。很难想象一年后的 nVIDIA 就能达到此水准。

从公布的数字来看，X－BOX 提供了让人印象深刻的填充速率：每秒 4.8 千兆像素。这个数字是

PS2 的两倍，比 Voodoo5 6000 的预计性能高 4 倍，6 到 7 倍于即将发布的 NV15。而且 X－BOX 不会像 PS 那样出现处理双重纹理时性能下降的情况，它图形处理器的纹理填充速率若不能达到每秒 10 千兆纹理元素（纹理元素：经过纹理贴图处理后的像素， 般来说，可以通过增加流水线的贴图单元来实现比标称像素填充率更高的纹理填充速率）。

但是请等一等：X－Chip 的工作频率只有 300MHz 而已！这里有一条算式：4.8 千兆像素/300MHz＝16 像素/时钟周期。由此推断出让人难以置信的 16 条像素渲染流水线。以现在看来，这种设计就简直像疯子说胡话。但是目前已经有最高端显卡提供 4 像素渲染管线，所以这看起来似乎还不是什么难以克服的问题。庞大的流水线体系意味着对频率的高依赖性。如果 GeForce256 的时钟频率下降 50MHz，那么 GeForce256 的像素填充速率将下降 200 百万像素/每秒。而如果 X－Chip 的时钟频率也下降 50MHz，意味着 800 百万像素/秒的性能损失。万一 nVIDIA 不能如期实现 300MHz 的时钟频率（还记得 TNT 跟 TNT2 的事吗），那么 X－BOX 首批产品的像素填充速率性能将会大打折扣。时间会告诉我们一切。

这里是关于 X－BOX 和 PS 的又一个比较（表－03）

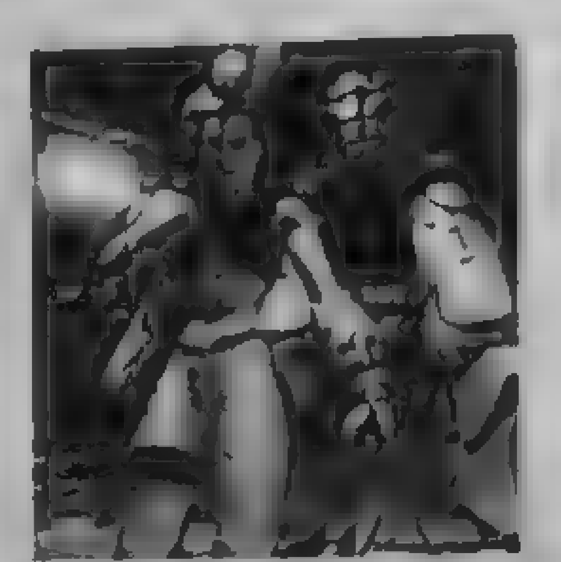
X－Box 与 PlayStation 的特性比较 3		
	X－Box	PlayStation 2
纹理压缩	Yes (8:1)	No
全场景抗锯齿	Yes	No
曲面多边形支持	Yes	No
存储媒体	4×DVD 8GB 硬盘 8MB 存储卡	2×DVD 8MB 存储卡
输入/输出设备	游戏控制器×4 USB 以太网 (10/100Mbps)	游戏控制器×2 USB IEEE 1394 (Firewire) PCMCIA
宽带网支持	Yes	未来升级
调制解调器支持	升级可选	没有计划

（表－03）

许多人看到 X－BOX 将会配备一块硬盘，马上以为 X－BOX 只不过是一台拥有别致名称的 PC 而已。因为在许多人的心中，专用游戏平台是没有硬盘的，只需要 CD 或者卡带就能工作，它并不需要安装任何东西以及复杂的系统引导过程。其实使用硬盘的大致原因不过是由于它对 PC 游戏有好处而已。采用高速存储设备，开发人员无需再拘泥于 DVD 的寻道/访问时间以及内存容量限制。开发人员可以把硬盘当作虚拟内存来使用，以及为以后的游戏加入更多附加元素。你也无需再购买更多的记忆卡（虽然为了交流以及携带方便，你还是需要购买记忆卡）。此外盖茨还特别提到，有了硬盘以后，我们就可以下载免费的游戏演示程序。这些游戏演示程序通常是在正式版发布之前，免费提供给大家下载玩乐的。

X－Box 与 PlayStation 2 的特性比较 4		
	X－Box	PlayStation 2
最大发声数	64	48
3D 音频支持	Yes	No
Midi DLS2 支持	Yes	No
AC3 编码游戏音频	Yes	No
DVD 电影回放	内建	需要借助于记忆卡
最高分辨率	1920x1080	1280x1024
最高分辨率（2×32 位颜色帧缓冲＋Z－缓冲）	1920x1080	640x480
高清晰度电视支持	Yes	有限

（表－04）



（图－02、03：X－BOX 的高分辨率截图）

关于多媒体方面的支持，X－Box 与 PS2 差别不小。（表－04）在 GDC 年会的演示中，X－BOX 样机配备 nVIDIA 的 NV15 显示芯片。根据微软的说法，现场所展示的性能，只是正式产品的 1/10 而已。（图－02、03）

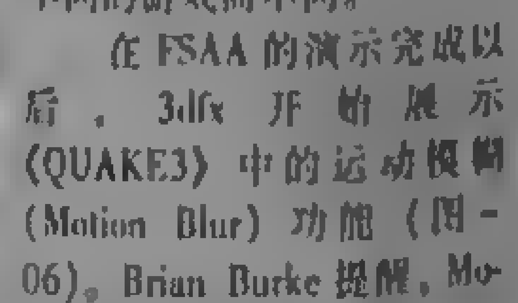
游戏只需要简单地重新编译，就可以在 PC 或者 X－BOX 上运行无误吗？事情没那么简单。首先对于 PC→X－BOX 来说，我们必须解决 X－BOX 的 DVD 免安装直接运行问题，而这在 PC 上根本不算什么大不了的事。因为目前 PC 的硬盘完全可以满足任何一个游戏的要求。至于 X－BOX→PC，则要兼顾 PC 纷扰繁杂的兼容问题。最后要说的是，微软的 X－BOX 赚钱方式将主要是授权认证金，具体情况还有待 X－BOX 正式发售时才能获知。

3dfx

3dfx 的展摊由 Brian Burke、Bubba Wolford 以及 Gary Tarolli 领队。（图－04）


（图－04）

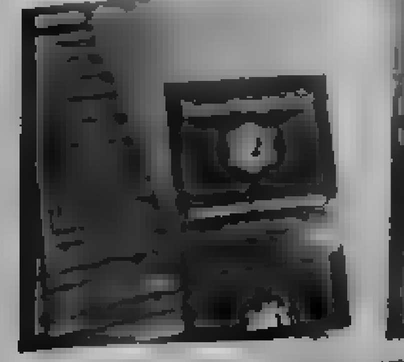
Bubba 在 800×600 像素的分辨率下使用了 VSA－100 SLI 的 FSAA（全屏抗锯齿）后，向围观的人们提问：大家猜猜屏幕分辨率是多少？根据看到的精美画面，许多人回答说 1600×1200 像素或者 1280×1024 像素，只有一个观众说了 1024×768 像素。按照 Gary Tarolli 的说法，3dfx 的 V5（图－05）将以 1024×768 像素下，打开 FSAA 时获取 60fps 的帧率为目标。当然打开 FSAA 对性能的影响也将会由于不同的游戏而不同。


（图－05：PCI 版本的 Voodoo5）

在 FSAA 的演示完成以后，3dfx 开始展示《QUAKE3》中的运动模糊（Motion Blur）功能（图－06）。Brian Burke 提醒，Motion Blur 的效果非常夸张（他的说法是对的）。但是他也说到，3dfx 提供了一个调节运动模糊强度的调整工具。玩家带着残留尾影跑动，旋转的武器宝物也有运动模糊的效果。看起来，运动模糊是有前途的，但是它还需要一些调整才能迎接其黄金时期的到来。


（图－06：3dfx 的运动模糊演示，注意图中人物的虚影）

Voodoo4/5 依然会按照原定计划于 4 月发布。虽然卡的订单还没有确定下来，但是 3dfx 已经在 3 月开始预售。时钟频率将会是 166MHz 或者 183MHz，转换为像素填充率，基本版的 Voodoo4 就是 333～366M pixels/s，Voodoo5 5000/5500 将是 667～733M pixels/s，而 Voodoo5 6000 则是 1.33～1.47G pixels/s


（图－07·Rampage 的海报）

全屏抗锯齿、运动模糊以及其他诸如 T－Buffer 特效只是 V5 系列中才会用。Voodoo4 4500 的填充速率以及内存带宽还无法达成以上特效。但是现在看来，Voodoo4 在低分辨率的情况依然有较大潜力，这使得它将成为《QUAKE3》死硬玩家群落的低分辨率/高帧速利器。

当我们尝试了解 3dfx 的下一代利器——Rampage 的时候（图－07），我们只是被告知，这可是一个“大”玩意。看来我们必须在 6 个月以后，才能获知 Rampage 更进一步的消息了。

nVIDIA

根据 nVIDIA 的说法，他们会在几周内向我们提供 NV11 以及 NV15 的更新资料。就我们所知，nVIDIA 已经制造出了 NV15 的芯片。因为微软展示的 X－BOX 样机采用的图形芯片就是 NV15。当我们向 nVIDIA 提及 NV25 的时候，该公司的 Rich Black 告诉我们，他们的这块 X－Chip 只是专为 X－BOX 定做的（难道，NV25 不会以板卡形式推向 PC 市场？）。当我们提到 X－Chip 的 16 条渲染流水线问题时，Rich 只是重复了 nVIDIA 的执行官 Jen－Hsun Huang 所说的话：“We will not fail”（我们不会失败）。（图－08）


（图－08：nVIDIA 的展位）

未来，nVIDIA 的市场还将包括笔记本/移动通讯以及苹果机平台市场，因此你有可能会在今年秋季看到 nVIDIA 有超过 6 个新产品发布。nVIDIA 的核心能力一直以来都是 3D 图形，并且你将会看到它在这方面不断推出新技术。Rich 告诉我们，现在，nVIDIA 有 3 或者 4 个独立的研制开发小组正在努力工作，因此他们可以保证在 18 个月中，每隔 6 个月就推出一些新产品（事实上，他们又刚刚成立了一个 X－BOX 专门小组）。

EPIC

在这次 GDC 年会上，EPIC 为我们带来了《Unreal Tournament》的 PS2 版本。遗憾的是，很明显《UT》没有为 PS2 完全优化好，跑起来的感觉只有 15fps 的速率。也许这是由于 4MB 视频缓冲制约所造成的。EPIC 的（Reinhart），目前版本只是在一月的第 2 个星期才开始启动计划，没有完全优化。正式版将充分利用 PS2 的强大几何处理能力，获得巨大的性能提升。看来，PS2 的低级编程是一件非常困难的工作。《UT》的 PS2 版本目前还没有多人对战的详细计划，这是因为 PS2 的网络设备还没有正式公布。

目前，EPIC 正在从事地表引擎以及骨架动画方面的工作，他们预定这些计划会在 2001 年完成，并且。届时玩家手中的显卡都将拥有硬件几何空间转换以及光照处理能力。对于这些技术，最低的配置将是 Voodoo3 或者相当的加速卡。

S3/Diamond

帝盟的多人连线服务——DiamondMM Underground 正以其低 Ping 值吸引了不少外国玩家。目前，DiamondMM Underground 拥有 18 台《QUAKE3》服务器、14 台《Unreal Tournament》服务器以及 18 台《Tribes》服务器，并且计划增加 10 台《Half－life Counterstrike》服务器。帝盟还展示了新款型得 Rio500 MP3 播放器。（图－09）


（图－09：Rio500 MP3 播放器）

Aureal

该公司刚刚发布了 A3D SDK 3.0，允许开发人员编写 Dolby Digital 音频。SQ3500（完全硬件支持 A3D 3.0 以及数码杜比解码）将会在 4 月份发布。成品卡已经生产，目前主要是等待驱动程序的开发。它们的音箱产品被延迟，并且会在年底才正式发布。至于目前的 Aureal 产品的 Win 2000 驱动程序已经在测试中，按照计划，会在 4 月前完成并发布。

ATI

ATI 为其即将发售的 Rage 6C（目前尚未确定最后名称）摇旗助威，对外公布了所使用 Charisma Engine 及 Pixel Tapestry 技术，并且提供了样卡的展示。（图－10）

（图－10：ATI 暂时定名为 Rage 6C 的新显卡）

在现场，ATI 向人们展示了使用 Rage 6C 早期版本显卡的 DEMO 演示程序。这些 DEMO 包括了关键帧插补动画以及各种像素织画体系的演示。演示效果非常优秀，并且看起来它还可以实现更多的效果。虽然是早期的低工作频率芯片，但演示程序没有任何丢帧和速度减慢的现象。

AMD

尽管 AMD 被微软的 X－BOX 耍了一把，但是似乎表现地仍然很自信。在 GDC 上，我们看到了来自于 AMD 的 Socket－A 版本“雷鸟”（Thunderbird），请注意，这并不是低阶的“烈火”哟。（图－11）


（图－11：AMD 公司代号“雷鸟”的新 CPU）

Sensaura 与 ESS

Sensaura 和 ESS 在 GDC 上展出了 S3/帝盟的 Mosnter Sound MX400。基于 Sensaura 的产品，支持广泛的 3D 音频 API，这包括 Direct Sound3D、EAX 1.0/2.0（在以后还将提供对 EAX 3.0 的支持）、A3D 1.0 及 I3DL2 兼容的特性。Sensaura 展出的优化音效包括了 MacroFX、ZoomFX、EnvironmentFX 及 Virtual Ear。MacroFX 相对于普通 DS3D 有很大提高，它发出的声音效果在 1 米的距离内可以被精确测知。ZoomFX 能表现出对象的大小。普通的 3D 声源是发自一点，而 ZoomFX 则允许声音由面声源产生（也就是增大声音发出范围），如此一来，就能使声音更具有真实性。Environment FX 是他们另一项非常优秀的技术，它与 EAX 完全兼容，最耀眼的特点在于其虚拟的耳朵能使每一位在场用户都能听到经过优化的声音。

作者主页：http://3dinfo.pcpop.com/

游戏手柄也升级

■文/清波

电脑从286换到了PentiumⅢ，操作系统由DOS换成了Windows98，就是刚用不久的“猫”也从14.4K窜到56K。有20多年历史的游戏手柄当然也不例外，这就是新一代的智能化可编辑手柄（也称可编程手柄）代替老一代模拟手柄。

老一代模拟手柄是与IBM第1台PC机一起诞生的，并由IBM为它制定标准。这种游戏手柄按功能键数量多少分为：两键、4键、6键和8键手柄。大多数玩家手上一定存着几只这样的手柄，如果是近一两年买的，多半是6键或8键手柄。

老式模拟手柄是一种“傻瓜”式设备：如果一个游戏设计者希望他的游戏支持手柄，就会为每一个手柄按键设定功能，玩家在游戏中只管按下去就是了。老式模拟手柄对玩家来说有太多缺憾。其一：并不是所有游戏都支持手柄，有些游戏不得不用键盘玩；其二：你在使用手柄时是被动的，游戏设计者怎样安排按键的定义，你就只好怎么用，安排得不符合你习惯也没有办法；如果游戏只支持4个功能键（像《FIFA99》），你的手柄有8个键，也只能用4个，是不是很气人？其三，这种手柄只能为你增强游戏的“感觉”，在玩法上与使用键盘没有太大区别，如果你想成为高手，用模拟手柄与用键盘一样要手急眼快，要手忙脚乱，要手……，总之手柄本身不能提供更多的帮助。

新一代手柄称作“可编辑手柄”（或“可编程手柄”）。是在Windows诞生后出现的，它充分利用微软提供的DirectX技术来实现手柄的“可编辑”，可以说它是“视窗时代的手柄”。

什么是“可编辑”呢？当然不是用它来编写文档、程序。可编辑手柄的原理就是让你通过一个简单的设置程序界面，将手柄某个按钮与键盘上的某个按键产生对应关系。当手柄按键按下时，就相当于键盘对应键被按下，这种对应关系是由玩者自由设置的。因为游戏对键盘上的各个键规定了不同功能，你只需设置手柄按钮，使它对应这些键，就完成了对手柄按钮功能的设置。

可编辑手柄至少要有两大功能：

首先，通过编辑过程彻底代替键盘，让你解除弓身哈腰趴在键盘前的痛苦，并使手柄适用的游戏范围大大扩展。可以说凡能用键盘玩的游戏都适用，甚至可以用在Windows应用程序中。而且你可以将游戏中任何动作按自己的习惯安排到手柄按键上，甚至可以定义存取游戏进度的功能。

其次，可编辑手柄都提供多键组合功能，即一个手柄按键可对应多个键盘键组成的序列。把《街霸》、《侍魂》和《快打》的“必杀技”定义在一个手柄按键上，玩起来自然就轻松多了

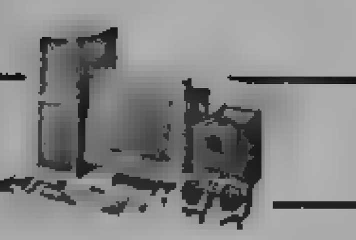
可编辑手柄还有一些对玩家很有好处的高级功能，不同的产品，附加的功能也不一样。下面举一个“大手智能游戏手柄”BH－300型为例，来说明这些额外的功能。这是唯一一款国产可编辑手柄，程序界面和说明书都是中文的，所包含功能也比较齐全。“大手”有一个独特的“换档”功能，让你拥有22个可编辑键。组合键能组合的动作数量多寡也很重要，有的只能包容4个动作（如“大手”BH—100型），有的包含16个动作（如许多国外产品），最多的可包容32个动作（如“大手”BH—300）。另外，象“大手”BH—300的组合键可以有两键同时按下，和3键同时按下的动作，有些连续技就要用到这项功能。

除了简单的组合功能外，有些可编辑手柄还提供“宏记录”或称“录制”功能，让你记录一连串的键盘动作。象“大手”还可以在记录之后，再对每一个键的按下和弹起时间做手工调整，从1毫秒到1分钟。利用这个功能可以在游戏中创造许多自己的“绝招”。在具体设置上就是把快捷键的延时功能加上特定时间，非常简单却做出了完美的技巧动作。能编辑的游戏实在太多了，比如《古墓丽影》、《雷曼Ⅱ》等

所有设置可以分别以文件形式存在磁盘上，随时调用。当然如果你不打算保密的话，也可以与朋友交换文件，比一比看谁的“绝招”更绝。

看了上面的介绍，你对新一代手柄是否有点眼热了？躺在家里那个老掉牙的模拟手柄该换代了吧？！另外告诉大家，文中提到的大手智能游戏手柄BH－300驱动升级到2.0版了，新增功能多多。你可以到这里：新浪网游民部落 http://games.sina.com.cn/bighand 或者 8848 珠穆朗玛 www.8848.net。

本栏编辑/Chance



大家一起聊光驱

■文/HardMan

在继CPU、图形加速卡成为1998、1999年的热点后，下一个PC配件热点是什么？许多专家一致认为CD－ROM、DVD、CD－RW、CVD－ROM和SVCD之类的光存储设备会在不久的未来成为最惹人注目的焦点。他们的根据是：

CD－ROM光驱市场：这类产品的性能和销售量在过去10年里有很大程度提高，根据InfoTech Research的报告，1亿9千5百万只左右的光驱已安装在遍及全球的电脑上。2000年光驱安装量将达到顶峰。CD将主宰CD/DVD ROM市场直到2002年。

DVD－ROM光驱市场：随着多数电子设备生产厂家许诺支持DVD，这个市场便开始活跃起来。但发展并不快。直到1998年末和1999年初，随着更多DVD光盘出现，DVD－ROM才有了长足的发展。在2000年，DVD的市场将再次踏上飞跃式发展的踏板。

从目前看来CD－ROM光驱已成为现在所有PC系统的重要组成部分之一，很多厂商都在努力注入新的技术用以不断提高光驱的速度，满足人们日益增长的生活和商业需要。同时人们也都认为光驱速度的不断加快是一件很自然的事情。

◢ 读取方式：CLV→CAV→PCAV ◣

最初的光驱采用“恒定线速度CLV”读盘方式。光驱读取CD内圈时转得很快，而读取外圈时将转速放慢，索尼类光驱就属该类。

此后光驱采用“恒定角速度CAV”读盘方式，不论读内圈还是外圈，CD都以恒定速度旋转。华硕、飞利浦、松下、NEC、AOpen、三星、先锋、Acer和创新等类型的大部分光驱属该类。

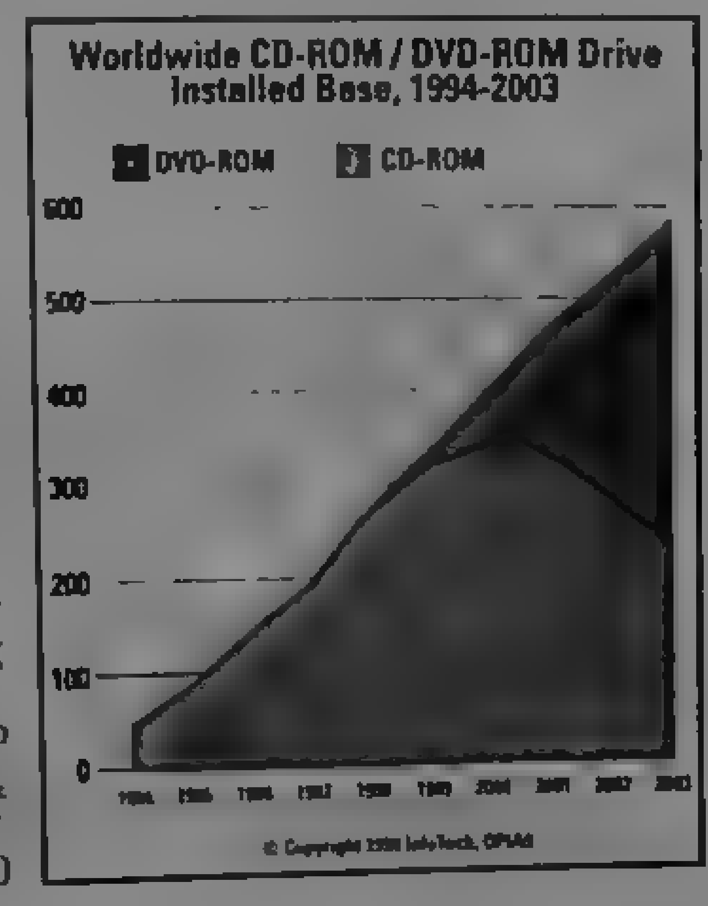
最新光驱读盘采用“局部恒定角速度PCAV”技术，它综合CLV和CAV技术的优点，在随机读取光盘时采用CLV技术，而一旦激光头无法正确读取数据，立刻转为CAV方式减速读取。源兴、华硕、Acer、大白鲨和美达等光驱属该类。

◢ 激光技术：单光单道→单光多道 ◣

“单光多道”是当今CD－ROM技术的重要革新。现在除了“健伍”和“大白鲨”一些系列光驱有该技术外，其余光存储厂商激光技术还徘徊在“单光单道”上。“单光多道”可以使驱动器同时阅读光盘上的多条磁道，因此比普通单束技术读取信息的范围更大。而且由于它增加的数据传输率在整个光盘上都是恒定的，因此很少发生振荡。该技术对于经常使用大容量多媒体应用软件和3D游戏的用户是最好的选择。因为这种CD－ROM光驱在安装大容量游戏时，速度快，适合“游戏迷”“设计迷”使用。另外随着3D技术不断发展，大容量应用程序和全景游戏势必成为主流，所以该类光驱发展成“牛市”。

◢ 机芯技术：塑料机芯→全钢机芯 ◣

塑料机芯的光驱是目前国内市场中最常见的，主要原因是价格便宜，光驱制造商可以获得较大利润。但塑料在高温、高速状态下极易老化点，因此36倍速以上的塑料机芯光驱，抗高温、抗老化能力都比较弱，在运行几个月后，常会出现“早衰”、“休克”和“低速徘徊”等现象。给用户使用和光驱销售商售后服务造成极大麻烦。



塑料机芯光驱还有一个大问题，就是所标倍速和实际倍速“名不副实”的较。有些光驱声称40或50倍速，但实际以测试程序测试，发现结果和标榜的有很大差距，甚至只是标称的1/2。前不久看见一个叫Mito的光驱，盒子上写着40倍速，一测才20



倍速，实在有些过分！其实现在品牌光驱也存在这种现象，只不过一般用户手里没测试软件，所以被“宰了”也不知道，只是觉得买的光驱老是莫名其妙地出问题：同样的光盘在别人光驱上读没问题，在自己光驱上要么读不出来，要么读一半就死机，再有甚者干脆光盘放在光驱中就像死了一样，没动静；还有一类是光盘一直在光驱里晃个不停，刮花激光头，光驱就成了一个不读盘的光驱了。

全钢机芯光驱在国内属于比较少见的产品。这种光驱与塑料机芯光驱比，分量明显比较重，所以在市场上购买该光驱时，只要用手掂一掂就知道了。全钢机芯光驱在欧美国家用得较多。这类光驱结实耐用，由于原材料是钢材，因此在抗高温/老化方面表现强劲，这对 40 倍速以上的光驱非常有用，同时对它自身的机械磨合是促进性的。

另外由于全钢机芯抗老化的特点，因此该类光驱可以防止低速徘徊现象的产生。我们测试过全钢机芯类的光驱，它们的标称倍速和实际倍速基本相符。在国外健伍、Plextor 和 Sony 等名牌厂商的新品都使用钢芯；在国内市场中，除了源兴光驱曾在 36 速产品中采用钢芯外，其它光驱则没有。现在市场里，44 倍速的“大白鲨”光驱采用的是全钢机芯。这是国内极少数能够达到指定44× 倍速的全钢机芯光驱。而目前，国内销售的其它 40 倍速以上光驱都为塑料机芯。

国内外的销售习惯不同也是导致外钢内塑格局的原因。不过在国内，如果全钢机芯和塑料机芯光驱销售价格差距不大，建议您首选全钢机芯产品。

科技不断发展，人们对光驱的要求用 3 个字来表现最为恰当：快！快！快！

快到极点，厂商必须顺应极速的节奏，他们生产的光驱不仅传输率要快，而且在其他方面也要出色。高速 CD-ROM 存在噪音打和颤动现象等问题。这方面，低速光驱表现好。

有些非正规压制的光盘在重量和厚度方面又薄又轻，光驱高速旋转，容易一直晃个不停，在更高的速度下，品质差的 CD 光盘会吱吱乱响并导致光驱颤动和噪音；一些光盘没按 ANSI 说明书的要求生产，在光驱读它们时，就会发出噪音；光盘一侧有划痕或不洁物时，光驱会有噪音；一些 CD——尤其是那些带有精致标签的 CD、CD-R，常会发出噪音。这些情况都会导致上述问题的产生。

这些盘有时会刮花激光头，让光驱变成一个不读盘的光驱。由于光盘的问题，在 PC 机内就会有噪音发出。因此提醒光驱用户在听到光驱有噪音时，注意检查一下光盘。

第 1 代光驱讲提速，第 2 代光驱讲容错、第 3 代光驱讲技术，这其中包括：

智能人工纠错(AIEC)：最早采用这一技术的是日本健伍公司。国内应用此技术的还不多见。它通过研究 10000 余张不同缺陷的光盘，统计出不良盘片的数据特征并存储在 EEPROM 芯片中，当检测到符合缺陷特征的信号后，自动判断缺陷类型，采用相应校验和纠错方案。技术优势在于，对偏心、划痕和反射弱等多种缺陷有相当好的纠错效果。而且通过升级 EEPROM 信息特征码，还可以进一步提高光驱读盘能力。

支持多种新光盘规格：现在流行的 DVCD 是一种提高了道密度的光盘，存储数据量可以达到 1.09GB，在 DVD 流行之前是一种很有前途的新型光盘。然而普通光驱由于技术限制，在读取 DVCD 外圈数据时显得力不从心。第 3 代光驱凭借自己准确的寻道和聚焦，能轻松读取整张 DVCD 光盘。SONY 公司的超文本 CD 唱碟也是一种新光盘标准。用电脑播放这种唱碟时可以通过相应软件显示歌词或相关图象资料(如以 JPG 存放的歌手照片)，让大家在欣赏音乐之余，获得更多其他享受。

第 3 代光驱对这些新标准的支持保证最广泛的兼容性。国内春节后批量上市的“大白鲨 II代”光驱就支持诸如 LTS 减振、超文本 CD、智能容错 AIEC 等所有第 3 代光驱标准。同时该光驱的其他新技术还有：提供更快的反应速度，寻道时间平均缩短到 75ms；PCAV 转速控制，LTS 降噪系统，可基本消除噪音，适应操作者的不同要求(即大声音高速度或无声音低速度)。因为很多情况下我们不总需要 40 倍速以上，像播放 CD 或 VCD 碟时双倍速就足够了，一般小数据盘有 24 速也够，只有当读取大容量盘片时才需要 44 倍高速；LTS 减振方式使得大白鲨 II 代光驱给用户以足够的自由选择空间。



电脑硬件专题综述

——显示设备篇(三)

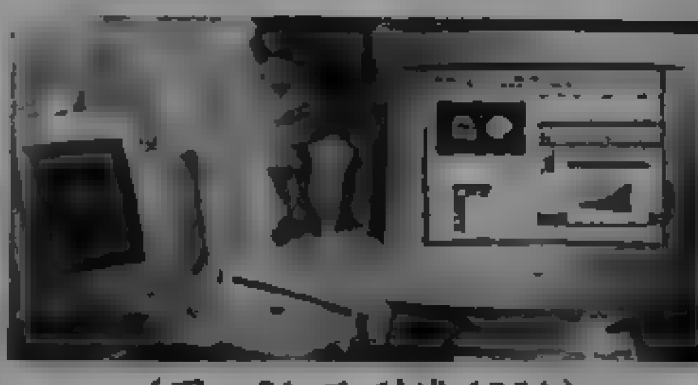
■文/飞翔鸟·于锴

(接上期)

二. 主流 15 及 17 英寸显示器推荐

1. 15 英寸显示器

飞利浦 105A(图-01)
参考价格：1500 元；
性能参数：带宽 79MHz，最高分辨率 1280×1024 @ 60Hz，建议分辨率 1024×768@ 85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 50~160Hz；
特性描述：符合 TCO92 标准。


(图-01：飞利浦 105A)

飞利浦 105G(图-02)


(图-02：飞利浦 105G)

参考价格：1600 元；
性能参数：带宽 108MHz，最高分辨率 1280×1024 @ 60Hz，建议分辨率 1024×768@ 85Hz，点距 0.27mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 50~160Hz；
特性描述：符合 TCO99 标准。XSD 超空间设计，机身深度仅 379mm。可选多媒体及 USB 底座。

三星 550S(图-03：三星 550s)
参考价格：1380 元；
性能参数：带宽 80MHz，最高分辨率 1024×768@ 75Hz，建议分辨率 800×600@ 85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30~61KHz，垂直扫描频率 50~120Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准。

(图-03：三星 550s)

三星 550B(图-04)
参考价格：1580 元；
性能参数：带宽 110MHz，最高分辨率 1280×1024@ 60Hz，建议分辨率 1024×768@ 85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 50~160Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准。半透明中文 OSD 菜单。

(图-04：三星 550b)

ACER 57C(图-05)
参考价格：1450 元；
性能参数：带宽 110MHz，最高分辨率 1280×1024@ 66Hz，建议分辨率 1024×768@ 85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 50~120Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准。细颈显象管，动态聚焦，5 组色温调节。

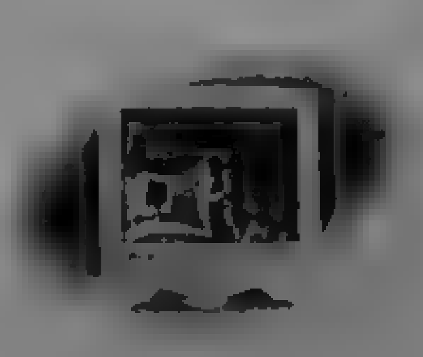
(图-05：ACER57c)

美格 XJ500T(图-06)
参考价格：1950 元；
性能参数：带宽 80MHz，最高分辨率 1280×1024@ 65Hz，建议分辨率 1024×768 @ 85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 50~120Hz；
特性描述：采用索尼特丽珑显象管，符合 TCO95 标准，飞梭单键控制。


(图-06：美格XJ500T)

2. 17 英寸显示器

爱国者 700A
参考价格：1880 元；
性能参数：带宽 108MHz，最高分辨率 1280×1024@ 60Hz，建议分辨率 1024×768 @ 85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30~70KHz，垂直扫描频率 55~120Hz；
特性描述：高性价比的国产显示器。


(图-07：爱国者 700A)

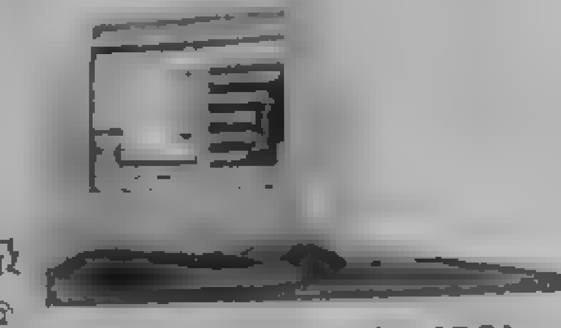
爱国者 700A plus(图-08)
参考价格：1999 元；



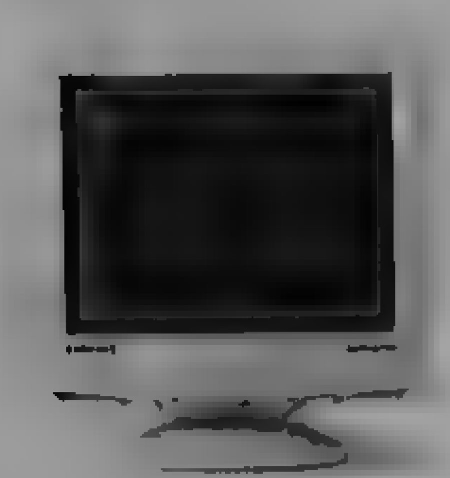
(图-08：爱国者 700A plus)

性能参数：带宽 108MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.27mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 55～120Hz；
特性描述：高性价比。

飞利浦 107G(图－09)
参考价格：2480 元；
性能参数：带宽 108MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.27mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：符合 TCO99 标准，XSD 超空间设计，机身深度仅 408mm。可选多媒体及 USB 底座。

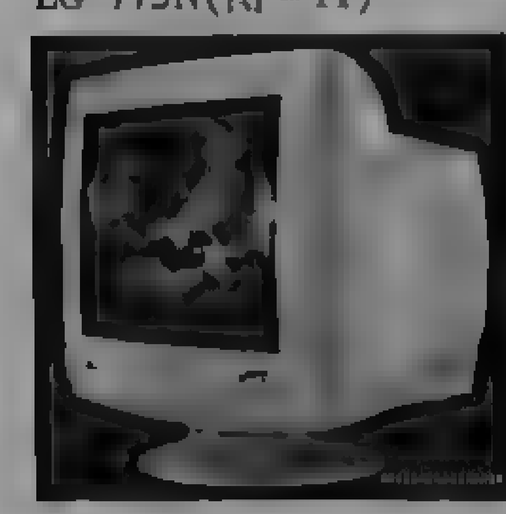

(图－09：飞利浦 107G)

三星 750S(图－10)


(图－10：三星 750s)

参考价格：2480 元；
性能参数：带宽 110MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准。半透明中文 OSD 菜单。

LG 775N(图－11)


(图－11：LG775N)

参考价格：2380 元；
性能参数：带宽 110MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.27mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：菜单调节功能丰富，清晰度不错。

LG 795FT＋(图－12)
参考价格：3900 元；

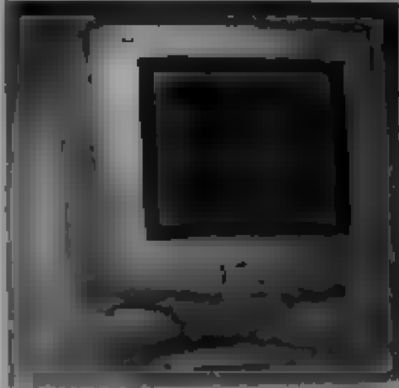

(图－12：LG 795FT＋)

性能参数：带宽 203MHz，最高分辨率 1600×1200@75Hz，建议分辨率 1280×1024@85Hz，点距 0.24mm，水平扫描频率 30～96KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：符合 TCO99 标准，是最便宜的纯平面显示器之一，但性能不打折扣，超值性价比，属于高档显示器。

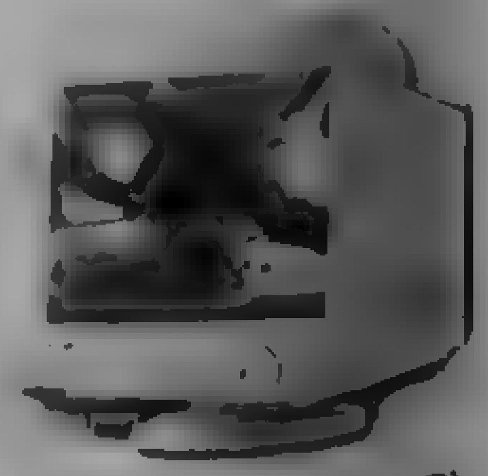
ADI 5PM
参考价格：2580；
性能参数：带宽 108MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.28mm，水平扫描频率 30～69KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准，文本图像清晰度都不错，采用日立蓝色星钻超黑增强显象管

华胜 K7034
参考价格：2750 元；
性能参数：带宽 135MHz，最高分辨率 1600×1200@75Hz，建议分辨率 1280×1024@85Hz 点距 0.26mm，水平扫描频率 30～95KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：可选 TCO95 标准。可视面积大，性能不错，功能齐全，性价比极高

ACER 77e(图－13)
参考价格：2400 元；
性能参数：带宽 110MHz，最高分辨率 1280×1024@67Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.27mm，水平扫描频率 30～72KHz，垂直扫描频率 50～120Hz；
特性描述：符合 TCO95 标准，采用日立显象管，文本图像清晰度不错，亮度高。IKEY 按键设计，调节功能非常丰富。


(图－13：ACER77e)

美格 XJ700T(图－14)
参考价格：3500 元；
性能参数：带宽 100MHz、最高分辨率 1280×1024@67Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 50～120Hz；
特性描述：符合 TCO92 标准，采用索尼特丽珑显象管，带宽偏小。


(图－14：美格 XJ700T)

美格 770T(图－15)
参考价格：3750 元；
性能参数：带宽 100MHz，最高分辨率 1280×1024@67Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 50～150Hz；
特性描述：符合 TCO99 标准，采用索尼特丽珑显象管，功能齐全，"黄金眼"系统，菜单聚焦调节。


(图－15：美格 770T)



索尼 17ES2(图－16)


(图－16：SONY 17ES2)

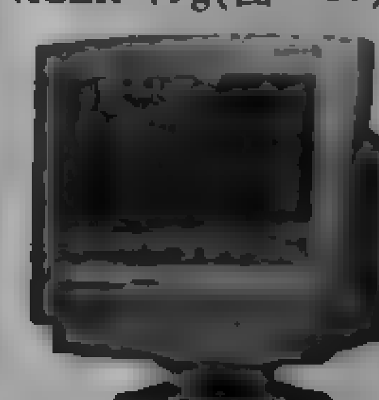
参考价格：3900 元。
性能参数：带宽 100MHz，最高分辨率 1280×1024@60Hz，建议分辨率 1024×768@85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30～70KHz，垂直扫描频率 48～120Hz；
特性描述：符合 TCO92 标准，索尼特丽珑显象管。智能数字多频追踪系统，多重聚焦电子枪。

上述显示器，也包含了低、中、高 3 档，您需要根据自己财力和喜好来选择。选择主流显示器的用户，一般就是普通家用/商用，除学习、工作和上网等之外，也玩玩电脑游戏，但不是骨灰级玩家，不然您肯定不会满意上述这些主流显示器的。

3. 玩家显示器推荐

这里所指的玩家，是指发烧级的游戏玩家。经常留连于高画质 3D 游戏，对分辨率和画面质量有着近乎苛刻地要求。那么适合这个档次的显示器，性能指标的要求就比较高了：至少 17 英寸，至少是 SONY 的管子、还得是高档次特丽珑管，分辨率能上到 1600×1200 像素。这样的显示器有：

ACER 79g(图－17)


(图－17：ACER79g)

参考价格：4100 元；
性能参数：带宽 160MHz，最高分辨率 1600×1200@76Hz，建议分辨率 1280×1024@85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30～95KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：符合 TCO95 标准，采用三菱钻石珑显象管。性能不错，功能齐全，属于高档显示器，但价格偏高。

ADI GT56(图－18)
参考价格：3800 元；
性能参数：带宽 203MHz，最高分辨率 1600×1200@60Hz，建议分辨率 1280×1024@85Hz，点距 0.25mm，水平扫描频率 30～96KHz，垂直扫描频率 50～160Hz；
特性描述：符合 TCO99 标准，采用索尼特丽珑显象管。性能不错，高档显示器。



(图－18：ADI GT56)

其他的就不一一详细列举性能参数了，它们包括：
SONY CDP－200GS、GDM－200PS
三菱 NFF8705
CTX 中强 PR710
优派 GT775、P775、PT775
ADI 5GT
NEC E750

把美格 770T 和 LG 795FT＋列入主流显示器，一方面是因为他们参考价格都在主流显示器范围内，可以说相当不错；另一方面，则是因为它们还多少有些不如人意的地方，如果不考虑这一点因素，这两款显示器列人发烧玩家的选择也是可行的。

4. 专家显示器推荐

专家肯定要用专家级显示器，因为他们多半要把显示器运用到 CAD 设计、图形图象处理、多媒体影象编辑等专业图形领域。玩家们的显示器其实都非常棒，但专家或许会觉得还是"小"了些。

其实专家级显示器反而相对容易找到。那些经营名牌显示器的商家有不少 19～21 英寸甚至更大的产品等您选购，分辨率"至少"都达到 1600×1200 像素，无闪烁的 85Hz 刷新率甚至更高，文字图形清晰无比，不过这时的价格可是惊人的。

5. 纯平面显示器

今年显示器方面的热点是纯平面显示器。在 LG 795FT＋孤独领军一阵子，三星 DYNAFLAT IFT 又没什么动静之后，基于索尼 FD Trinitron(平面珑)显象管和三菱 NF 钻石珑显象管的纯平面显示器，突然一下子猛扑过来。市场上索尼的 GDM－F 系列、三菱的 Diamond Pro 系列、美格的 796FD、ADI 的平幕王系列、CTX 中强的超平面专家系列、ACER 的 79g NF 和 99gNF、Decaview 的 ActualFlat 系列和 EIZO 的新产品，就好象约好了似的，一起整装上阵。还有采用自己纯平面技术的 NEC MultiSync FP950、日立的纯平面系列和优派的 PT795 也都来凑热闹。一时间，大有铺天盖地之势，把昔日那些高端显示器，压得抬不起头来，让它们黯然失色。

纯平面显示器无失真、无眩光、更清晰，自然比以前的显示器更优秀一些，这些显示器，也完全符合发烧玩家的要求，但之所以要在这里单独列出，就是要强调它们的重要性，因为它们将成为 CRT 显示器发展的必然趋势！

（未完待续）

"硬件兵工厂"特约合作站：
飞翔鸟硬件资讯站授权转载 www.pcbirds.com

让你的“窗口”更别致

■文/翁建元

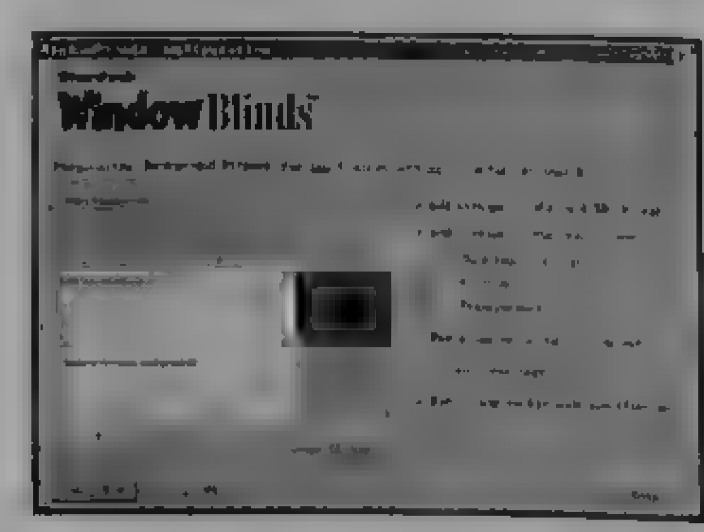
无论你使用的是 Windows 9x 还是 NT，它们的外观都是大致一样，标准的 Windows 应用程序窗口、菜单和按钮，虽然在系统的显示属性设置界面中提供了一些方案，但是并没有太多新意，只不过是颜色变化而已。WindowsBlinds 为我们提供了一种全新的 Windows 界面外观配置方案，通过它，您可以得到各种各样的窗体、菜单和按钮设置，而这些方案并不仅仅是 Windows 标准样式，它还提供了模拟 Mac 和 IBM OS/2 Warp 等，不仅如此，程序还提供了千奇百怪的窗体样式，而且它也提供通过 Internet 下载界面外观配置方案的功能，以及允许用户自己编辑界面外观文件的指导功能等，这样更便于创建风格独特的个人 Windows 环境。

WindowsBlinds 的使用方法非常简单，程序安装到系统后会随系统起始而自动运行，只有在程序驻留系统后，它的配置方案才能生效。程序启动会给出界面外观方案选择设置界面（图－01），在该界面中的列表框中给出的是程序默认提供的界面配置方案，你可依据个人爱好选择。单击界面中的[Preview the skin]按钮可以预览该方案效果。此外，在界面右边给出了所选择的配置方案生效的范围，其中包括系统窗体的复选框、标准按钮、任务条和菜单；是否替换 3D 效果的菜单条为类似《Office 2000》的浮动按钮条形式（Replace 3D toolbars with flat ones）；是否设置桌面图标字体背景为透明（Make desktop icon text background transparent）等等选项。

[Personality] 标签项设置结束后，切换到 [Background Bitmaps]标签（图－02）。在该界面中提供了可在资源管理器窗口中显示的背景方案

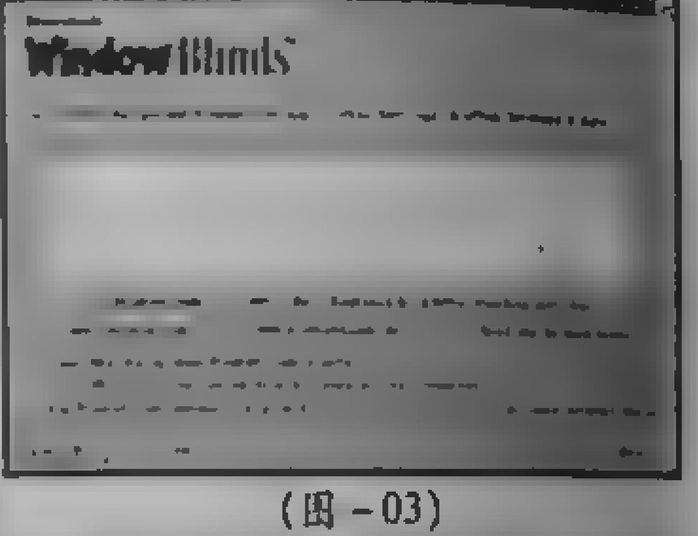
（图－01）

我们知道，在 Windows 98 中，是允许为特定文件夹窗口设置背景图片，不过 WindowsBlinds 增强了此项功能，你不但可以在界面中的列表框设置系统资源管理器窗口的背景（Add bitmaps to explorer windows），而且可以设置在任意应用程序的设置对话框中添加背景（Add bitmaps to dialog & MDI background）。针对资源管理器窗口，还可以设置背景显示方式和是否使用透明效果等。如果需要添加自己的背景方案，可单击界面中的[Change bitmaps]按钮，并在关联的文件列表窗口中选择

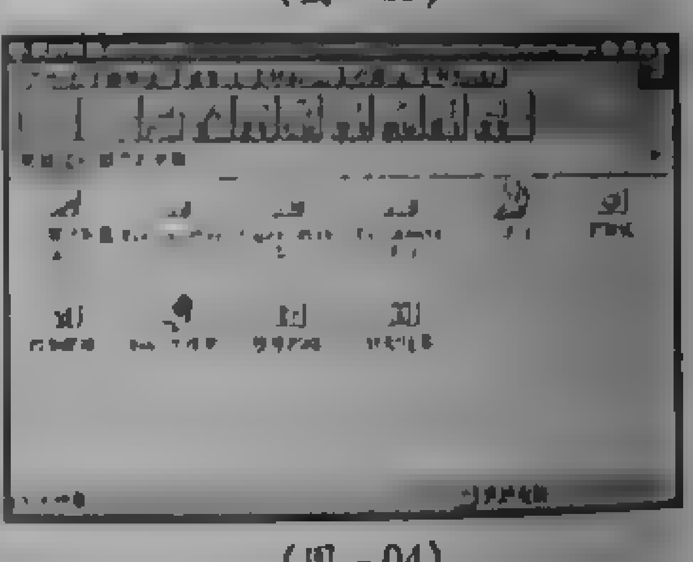


（图－02）

切换到[Per Application Settings]标签项，在该界面中提供了为特定的应用程序设置特定的界面外观，以及为特定的应用程序排除使用界面外观的控制，这样可以更加丰富程序的应用范围，你也可以轻松地为任意应用程序定制特别的界面外观，效果很漂亮



（图－03）

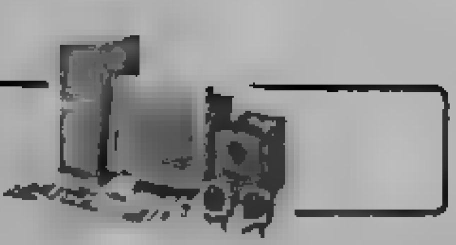

（图－04）

该项功能的使用方法非常简单，单击界面中的 [Set a Per App skin]按钮，并在关联界面中选择需要设置特定界面外观的应用程序文件，确定后，程序会给出当前硬盘中安装的所有界面外观配置方案列表框，在其中选择特定的配置方案，然后单击[Select]按钮确定即可。如果需要为特定的应用程序不使用界面外观，可单击界面中的[Add Application Exclusion]按钮，并在关联的界面中选择相应的应用程序文件即可。此外，在该界面中也提供了移除以上过滤设置功能，方式也非常简单。在界面的列表框中选择相应的列表项，然后单击[Remove Per App skin]或[Remove Exclusion]按钮即可。

切换到[Startup Settings]表前项（图－03）。在该界面中提供了程序的启动设置，其中包括：在程序每次启动时显示设置界面[Show this dialog when WindowBlinds starts]、程序启动后在系统任务条中显示程序的 Tray 图标以方便激活程序 [Place WB icon in the systen tray for easy access]、在 Windows 启动时自动载入[Run WindowBlinds automatically on startup]等。此外，在该界面中也提供了链接，可以直接通过 Internet 访问其公司网站，方便地下载新版本程序和更多的外观配置方案。

全部设置结束后，单击界面中的[Apply Now]按钮，现在就可以享受程序带来的全新感觉的 Windows 外观了。（图－04）

除提供界面外观、文件修饰功能外，程序还在窗体的标题栏上提供了总在前端显示按钮，和收缩窗口为标题栏功能，非常好用。WindowsBlinds 是共享软件，程序提供全功能试用版本，该工具的下载链接地址是 ftp://bj2.idp.com.cn/pub/newsoft/scrsaver/scr－desk/wblind11.exe，下载文件大小为 1.28MB，有兴趣的朋友还不快下载它试试？！



最新模拟器快报

■文/Monster

Virtual Game Station

如果你曾经关注 PlayStation 模拟器，那么你一定听说过 Connectix 公司的 Virtual Game Station(简称 VGS)。这是第一个由正式公司出品的模拟器产品，不过由于最初 VGS 运行的平台为 MacOS，所以知名度远没有后来发表的 Bleem! 高。但是经过近一年的探索以及一连串的麻烦（SONY 经常将开发 VGS 的 Connectix 以及发表 Bleem!的 Bleem LLC 送上法庭，虽然 SONY 每次都能找到各不相同的理由，但是法庭每次的裁决都相同——SONY 败诉）之后，Connectix 的工程师已经能够非常熟练地编写 PlayStation 硬件的模拟代码了。于是 Connectix 终于发布了运行于 Windows 平台的 VGS，版本为 1.3。

由于是商业软件，且没有任何试用版，所以人们始终不知道 VGS 能比 Bleem!好到什么程度。然而就在 VGS for Windows 发表还不到一周，网络上的一些地下站点就开始散布破解后的 VGS For Windows 版了。从某个角度说，或许我们应该感谢这些黑客，正是他们让我们看到了 VGS 与 Bleem! 这两个 PS 商业模拟器之间的巨大差距。

同 Bleem!一样，VGS for Windows 不需要任何附加文件(记忆卡文件不算)，只用一个 700 多 KB 的可执行文件就能模拟一台 PlayStation 的功能！VGS 有着优秀的软件兼容性，它能运行目前市面上流行的绝大多数 PlayStation 游戏。与 Bleem! 不同，Bleem! 虽然也能“兼容”很多游戏，但是真正在模拟的时候经常会出现这样或者那样的问题(比如玩的时候会突然出错)；而 VGS 不是，只要这个游戏能够出现标题画面，你一般就不会在玩这个游戏的时候看到什么 Bug。而且整体兼容性要比 Bleem! 高出许多。

接下来是声音。Bleem! 在声音方面所遇到的最大问题就是影音不同步，而且不时会有爆音出现。VGS 在这方面作得相当出色，你可以明显感到与 Bleem! 所播放的音质有很大不同。VGS 就算在播放零散声音片断时也没有什么问题。很多日文的“恋爱养成”游戏都使用非常短的语音片断，如果用 Bleem!玩这种游戏简直就是受罪，不但声音断断续续，而且文字几乎无法正常显示出来；现在这些游戏在 VGS 中就没有任何毛病，玩上片刻你就完全忘记自己是在 PC 上玩 PlayStation 的游戏了——VGS 的效果实在是太出色了！



VGS 的手柄设置要比 Bleem!强很多。其实与其他应用程序比起来，VGS 的手柄设置并不算好，但是由于 Bleem! 的设置方式实在是太蹩脚——除极少数几种手柄之外，其他的手柄都要自己逐个按键设定。

速度嘛，VGS 的模拟速度其实不用说太多：与 PlayStation 一样。

当然，VGS 仍然有许多不尽人意的地方：最令人失望的是，它目前不支持任何硬件 3D 加速。虽然其主页上的 FAQ 明确指出能够使用各种 3D 加速卡，但实际运行的时候你不会看到任何带有硬件 3D 加速的画面，也看不到任何与 3D 相关的图象设定选项。这令人怀疑除了初始化窗口的那一刻，其他地方是否真用到了 DirectX；而且将来用到 3D 加速之后，模拟效果是否会下降也是一个问题。



另外一个不足就是用户界面。与 Bleem! 比起来，VGS 在很多地方作得还很不够——连记忆卡的基本管理界面都没有——这给用户带来很多麻烦，因为我们不能直接看到当前记忆卡中有什么游戏；还剩多少空间……当然这个问题可以通过其他 PlayStation 记忆卡管理软件来完成。

毋庸置疑，VGS 重新定义了 PlayStation 模拟器。也让我们看到了软件公司与手工作坊的不同：当 Bleem!的作者还在苦苦研究如何对 CD Key 进行各种加密以防止拷贝的时候，VGS 的工程师则更多地考虑如何提高模拟器整体性能。难怪很多玩家在看到 VGS 的效果之后，尽管它还没有支持 3D 加速，但都开始偏向于 VGS 了。

饿狼传说：Mask of the Wolves

如果你是一个铁杆的 SNK 格斗游戏迷，那么一定会知道这个游戏。没错，这就是 SNK 最近才发表的《饿狼传说》最新作。在这部作品中，主角已经变成了基斯的儿子 Rock，而 Terry 也散开了他的长发……

Oh，sorry！一不小心变成游戏简介了，让我们回到正题。熟悉 NeoGeo 的朋友都知道，从《KOF99》开始，将 NeoGeo 的卡带复制到电脑里已经变成一件非常困难的事情，因为在《KOF99》的卡带中，SNK 特别定制了一块 260 脚的芯片来防止拷贝。那么这次的

谁很又是怎么弄出来的呢?

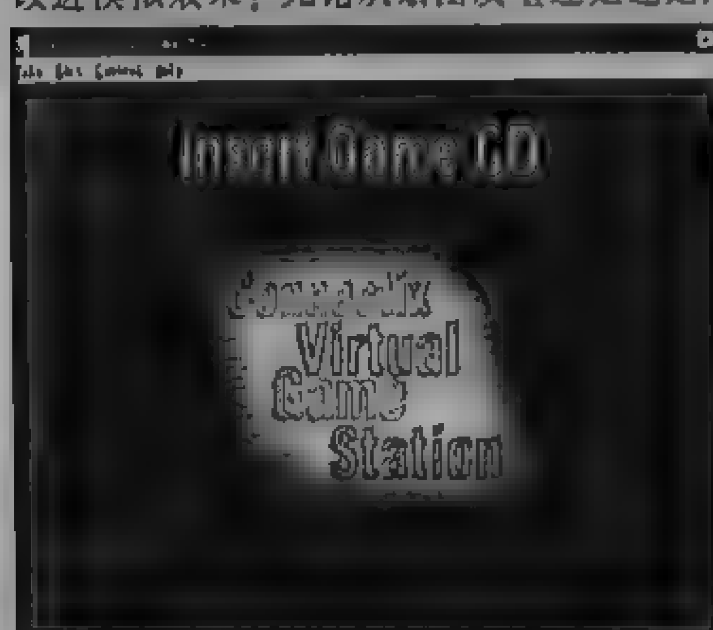
其实并不算复杂:因为 SNK 和 CAPCOM 一样,每次在发布新游戏之前,都会在游戏中心进行 Beta 测试,让玩家来寻找游戏中的问题,从而保证最终销售时不会出现明显的问题。而在 Beta 测试阶段的卡带是没有任何加密的。这次专门复制 ROM 的小组也不知用什么手段,硬是偷偷复制到了这个 Beta 卡带!

当然了,由于是 Beta 版,所以游戏本身还存在相当多的 Bug。比如街机模式没有任何结局,两人同时跳起的时候可能会定版(而音乐会照常继续)等等。这所有的问题都出在 p1.rom 文件中,因为这是游戏的程序文件。现在网上有人专门在测试这个文件来尽量减少问题的出现,结果可笑的是到后来居然有人报告在 p1.rom 的 5.5 版补丁中居然发现了病毒……不过如果你将 NeoRageX 的运行模式切换到[家用机]下,即便不用补丁也不会出现任何问题,定版不存在了,而且也有结局画面。

关于任天堂 64 模拟器

最近有不少关于 N64 模拟器的好消息传出。

首先是最最著名的 N64 模拟器 UltraHLE 将在最近发表 1.5 版。出于来自任天堂官方的压力,UltraHLE 的作者在发表了 1.0 版之后被迫宣布停止开发。但当任天堂认识到真正给自己带来损失的并不是模拟器作者,而是那些专门散布 N64 ROM 的站点之后,他们打消了起诉模拟器作者的想法。这让众多 N64 模拟器开发者松了一口气,也使 UltraHLE 能够继续下去。在新的 1.5 版中,各位将不会看到 UltraHLE 在兼容性上有明显提高。这个版本主要改进模拟效果:无论从贴图质量还是还是声音,就连模拟器的界面,都会比现在我们所用过的 1.0 版强大许多。据内部测试人员讲,从 UltraHLE 1.2 工程版(呵呵,没有公开发布哦)开始,就能看出 UltraHLE 越来越成熟了……



Nemu64,这也是一个相当出色的 N64 模拟器。新版本 0.7 发表的时候真的轰动了模拟器世界。其实这个模拟器的整体效果并没有 UltraHLE 那样完美,但令人兴奋的是 Nemu64 有着良好的游戏兼容性。UltraHLE 根本无法运行的《恶魔城 64 Ⅰ/Ⅱ》、《新世纪 Evangelion》、拥有众多狂热支持者的《超级机器人大战 64》以及 NAMCO 刚刚在 N64 上发表不久的赛车游戏:《Ridge Racer 64》统统都能在 Nemu64 下运行!(注:《恶魔城 64》需要更新过的 ini 才能比较好地运行,而《新世纪 EVA》还需要有特别的 Patch 才可以玩)。当然,这些游戏运行的整体效果并没有 UltraHLE 好,但还有什么能比看到喜欢的 TV Game 在自己的 PC 上运行更令人热血沸腾的呢?

不过要注意,享受 Nemu64 给你带来的快感,你必需有一块 nVidia TNT2 (TNT 也可以,就是有点慢)。因为作者专门为 TNT 系列进行了优化,所以 Voodoo 系列加速卡运行 Nemu64 的效果都不好。

其他简明新闻:

1. 目前最出色的 GameBoy/GameBoy Color 模拟器是由日本程序员开发的 REW。这个运行于 Windows 上的模拟器具备了 GB 模拟器所应该具有的全部功能,模拟效果非常出色,并且支持随时存档!!这是 Monster 最喜欢的模拟器之一。在最近的版本中,REW 还加入了对 FC 的模拟,这两个经典 8 位机通过一个模拟器就能够搞定,真令人兴奋到极点!

2. Raine 停止开发。Raine 以模拟 Taito 公司的街机射击游戏而著称,目前支持的游戏超过 200 个,拥有大批的支持者。在 Raine 发表 0.28 Final 版后,马上就有很多人怀疑这个"Final"是否表明 Raine 将会停止开发。不过很快就有人说这个"Final"仅仅代表 0.28 的最终版而已,马上还会有 0.29 出现的。这样争论了几天之后,Raine 的站点突然关闭,页面变成一片黑色,就连 Raine 的标致也变成了黑白的。Raine 第一个能够模拟的游戏是《彩虹岛》,因此它的标致是彩色的,这次突然变成黑白两色,其实已经说明了问题。作者在页面上说明停止开发的原因,但是除了每个单词的第一个字母之外,剩下的都用"*"屏蔽了,后来有人破译出这句话,大意就是:导致 Raine 停止开发的,是那些对 MAME 过分狂热的支持者以及不遵守模拟器世界秩序、胡乱下载的人……

3. 著名的多街机模拟器 MAME 已经升级到了 0.36 RC2,支持的游戏到了 2048 个……

4. 你的 ROM 已经多得一塌糊涂?试试 Good 系列。这一系列的小工具能够将你的 ROM 按游戏名称改名并加上版本号码。比如 Good GBX 就能够识别超过 3000 款的 GB/GBC ROM 并正确改名。用 Good Gen 来监测一下前阵子非常流行的《世嘉十年》,你会发现两张 CD 里居然会有这么多重复的 ROM,而且整理出来的 ROM 连 MD 游戏总数的一半都还没到……

5. 扩展 SEGA DreamCast 的光驱?!如此消遣 DC,是几个德国人想出来的"好"办法。他们使用特制的硬件设备来改装 DC:一个能够读取 GD ROM 的 YAMAHA CD/RW 驱动器再加上一个 10GB 的 SCSI 硬盘;用专门的 BIOS 来控制这个设备的输入及输出,并拿这个外形奇怪的设备取代 DC 的 GD 驱动器——要将这个设备的引脚焊到 DC 里面去;BIOS 里面有专门的代码来让 DC 驱动这个改装过的 GD 光驱。当你的 DC 经过这样的改装之后,就可以将 DC 游戏复制进 SCSI 硬盘里,从而使读盘速度提升 900%,而且好像还可以……你能明白我的意思吧!当然了,复制一张 GD ROM 到硬盘需要十个小时。

最后登场的是目前最快的 N64 模拟器:Corn。有多快?UltraHLE 够快吧,Corn 比 UltraHLE 还要快好几倍!!当然就现在来讲,Corn 所能运行的游戏只有 10 个左右,与 UltraHLE 还有一定差距,对于大部分 N64 模拟器玩家没什么吸引力。但是可以从中看出,Corn 的算法是相当出色的,给 Corn 充分的时间,相信它一定会成为非常优秀的 N64 模拟器!



作者主页:http://thexray.yeah.net

COMPUTER & GAME PC 工具箱



再说 E-Mail 软件

■文/翁建元

E-Mail 随着互联网的广泛使用逐渐成为当今最快捷、方便的通信手段,它的高效、廉价是其他传统信息交流方式无法比拟的。鉴于 E-Mail 在网络应用中的重要地位,所以对于网友来说,选择一款使用方便、功能强大的 E-Mail 软件也就变得很重要了,目前 E-Mail 软件很多,比如微软的 Outlook Express 和国产 Foxmail 等,每一种都有一批固定用户。今天特意选取了 6 种流行了 E-Mail 软件做了一番对比,从一个侧面向您展示它们的优缺点。它们是:

1. Microsoft Outlook Express 5.0
2. Foxmail 3.0 Beta
3. Becky! 1.25.04
4. the bat! 1.35 Beta 2
5. Qualcomm Eudora Pro E-mail 4.2
6. TransSoft Mail Control 4.0 Preview 9

笔者主要关注这些 E-Mail 软件的系统资源占用率、收发信速度、易用性、安全性、对中文的支持、兼容性和远程管理等 6 项。考虑到现在的 E-Mail 软件基本上都支持多帐号、签名、信纸(或模版)和服务器端保留备份等功能,所以这些特性就不再多讨论了。

我们使用两台配置完全相同的电脑 (PⅡ450MHz/128MB 内存/希捷 13.2GB 硬盘/Riva TNT);操作系统为中文 Windows98;上网使用的是 263 的 ISDN 1B 通道 (64Kbps 接入)。为了能尽量客观,我们每安装过一个软件后就会使用 Uninstall Manager 3.0 将系统恢复到安装软件之前的状态以使系统资源完全释放,然后再安装另外一个。对于系统资源占用率的测试使用了 TaskInfo 98,这是一个专业的对软件资源占用率即时查看的软件。另外,还申请了一个 test@yeah.net 作为这次的专用信箱,并订阅了 4 份台湾和香港的邮件列表来考察软件对繁体中文的支持。我们还使用每个软件分别发送和接收一个 1.41MB 的 ZIP 文件来检验它们收、发信的速度,最后还分别使用每一个软件进行发信然后用其他软件接收信件来考察它们相互的兼容性。

Microsoft Outlook Express 5.0(简体中文版)

软件大小:: 1.47 MB

操作系统:Windows95/98

软件类型:免费

公司主页:http://www.microsoft.com/

下载地址:http://www.joysoft.net

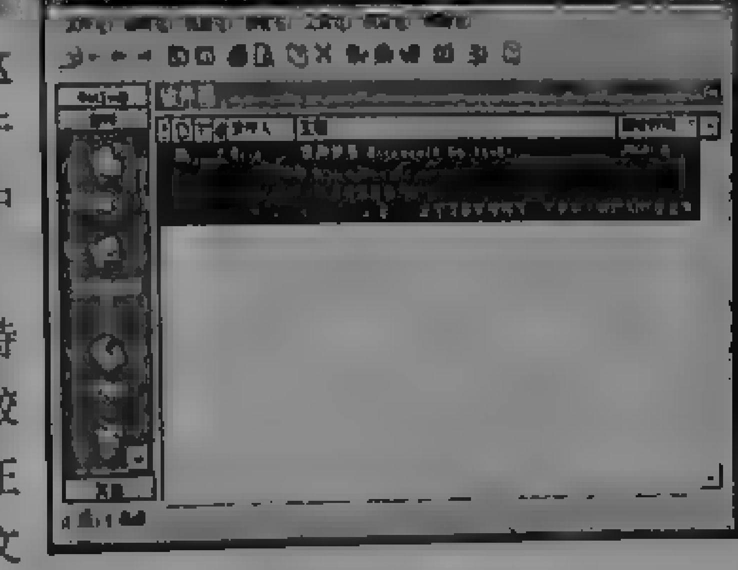
优点:功能强大,对中文支持出色,信件管理能力强,适合于企业级用户或是平时信件量较大的个人使用。

缺点:对系统配置要求过高、没有远程管理功能、启动速度过慢。

微软的产品一向以简单易用而著称,OE5.0 自然也不例外,易用性是不容置疑的。它的功能仅次于 TransSoft Mail Control,可设置项多得使我们竟然花费了半个小时来搞清楚具体功能——不过对于普通用户来说可能只需要设定几个基本项就足够了——过多的设置项会使初级用户感到无所适从。或许 OE5.0 有一个简版或家庭版可能更好。

OE5.0 对信件的管理能力很强大,它提供了一个叫"邮件规则"的设置,在这里你可以根据发件人、主题、正文、收件人、邮件帐号等 12 个不同的条件使软件对信件自动进行分类、标识、删除、复制等操作。这个功能对于那些每天都会收到大量信件的用户来说非常体贴,省去了不少时间和精力,并且可以过滤掉令人生厌的垃圾邮件。

OE5.0 承袭 Outlook 98 的特色,用户可以使用通讯簿来存储电子邮件地址、家庭/单位地址、电话/传真号码、数字标识、会议信息、即时消息地址以及个人信息如生日、周年纪念日,或者象家庭成员、个人和公司的 Internet 地址,并且可以直接从通讯簿链接到这些地址。不过对于普通用户来说其中有些项稍显冗余。



在对中文支持上,OE5.0 表现较为出色,它能够正确识别不同的中文

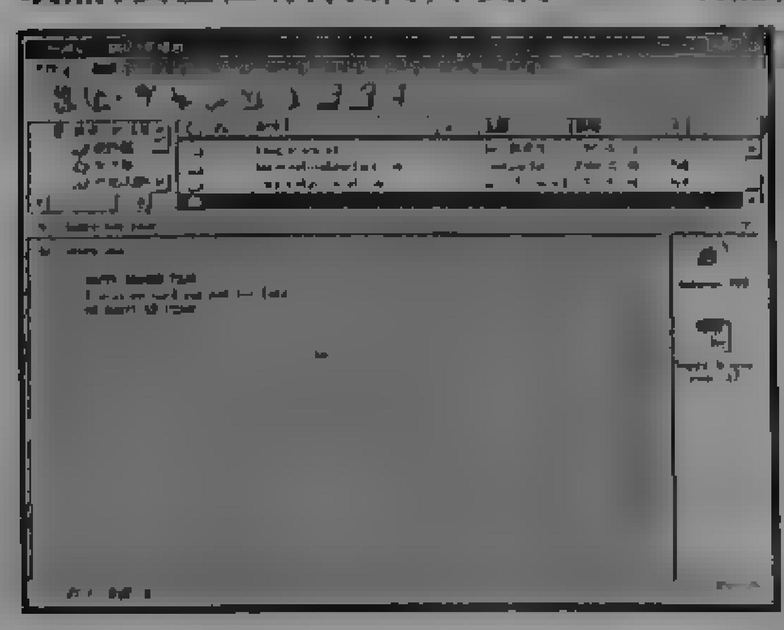
内码，但是在接收其他 E－Mail 软件发送的信件时常常需要手动设定内码。

另外，OE5.0 还提供了完备的安全设置，用户可以使用数字标识对邮件进行数字签名和加密。对邮件进行数字签名可以使收件人确认邮件确实是你发送的，而加密邮件则保证只有你期望的收件人才能阅读该邮件。不过去年几次席卷全球的专门针对微软 Outlook、Outlook Express 和 Exchage 的蠕虫病毒：美丽莎、怕怕等使 Outlook 用户至今心有余悸，对于它的安全性纷纷表示怀疑，但凭心而论虽然这里而有一部分是软件本身的原因，但最主要的还是微软过于树大招风，惹来众怒。。在以前大家都认为 Outlook Express 的收、发信速度过慢，但笔者却感觉 OE5.0 的收、发信速度并不慢，起码应该算是中档。而系统资源占用方面，OE5.0 没有我们想像的那样大，应该算是比较合理的水平。但在比较低档的机器（P166 MMX、32MB RAM）上 OE5.0 的使用效果不理想，而像 Becky！等软件却没有出现明显下降，这证明 OE5.0 存在着对系统配置要求较高的问题。另外，OE5.0 还支持新闻组，由于在国内新闻组服务太少，所以就不多说了。

不知为什么 OE5.0 没有远程信箱管理功能，而它对于普通网友来说非常重要。最后要提醒使用 OE5.0 的朋友，当你收件箱的信过多时，软件启动会变得很慢，这时需要删除一些邮件或利用 OE5.0 的压缩功能对信件进行压缩。

FoxMail 3.0 Beta 1

软件大小：594KB
操作系统：Windows95/98
软件类型：免费
公司主页：http://www.aerofox.com/
下载地址：http://joysoft.solm.net/
优点：绿色软件，不需要安装即可使用，系统资源占用率低，使用简单，对中文支持最为出色，可以将信件在 GB 和 BIG5 间转换发送，非常适合国内用户使用。
缺点：安全性有待提高，不支持 IMAP4 功能，通讯录无法导出。



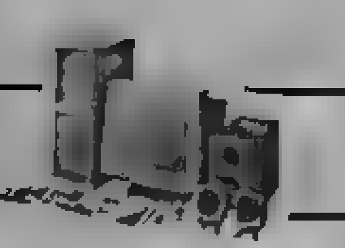
FoxMail 是近两年来最著名、最成功的国产软件之一，甚至赢得了 ZDNET 的五星级评价。它以使用简单、对中文的优秀兼容性，支持 GB/BIG5/HZ 编码等特性在国内赢得了一大批拥护者，Foxmail 容量虽小，可是它的功能已能满足一个标准网虫所需。用它时只会有朴实无华的感觉。而且作者张小龙先生在制作这个软件时借鉴了许多同类产品的优点，所以有人说它像 The Bat！、又有人说它像 Becky！，还有人说它其实有点 Outlook Express 的风格。FoxMail 最大的特点是对中文支持相当出色，而且 FoxMail 还可以将信件从 GB 转换成 BIG5 或 BIG5 转换为 GB 进行发送，这一独特功能非常适合那些经常与港台朋友联系的网友，所以 FoxMail 应该是最适合中国人使用的 E－Mail 软件了。

在邮箱和帐号管理方面，Foxmail 使用流行的树型结构来管理不同帐号邮件。值得一提的是，为了提高收发信件速度，FoxMail 支持多帐号同时收发信件，这样可以充分利用网络带宽，而且实际证明 Foxmail 3.0 Beta1 的速度确实非常快，基本上与 The Bat！处于相同水平。

Foxmail 的信件编辑功能非常出色，据张小龙先生介绍，该编辑器是他从底层重写了 4 万余行代码才完成的，所以其功能强大且并不输于其他独立的文本编辑器。信件编辑器采用独立的窗口编辑，并且支持拖拽编辑和无限恢复功能，此外还采用类似 Word 2000 中鼠标随意定位的编辑功能，不过这对于还没有使用过 Word 2000 的用户来说还需要一个适应过程。另外在撰写信件上 FoxMail 支持模版和自定义宏功能，这也是作者张小龙最为得意的地方。与上一个版本相比，Foxmail3.0 的过滤功能有了较大提高，可以针对用户需要，选择多种条件来对邮件进行过滤。值得注意的是它甚至可以对附件文件名过滤！这样就不怕“Happy 99”这样的病毒找上门了。不过令人遗憾的是，“从服务器直接删除”的条件没有被考虑进去。也就是说面对垃圾邮件我们所做的仍然是下载后才能放到垃圾箱中，唯一不同的就是以前这一切要手工进行，而现在 FoxMail 可以替你来完成。

令人最为欣赏的是它同 Becky！一样属于绿色软件，不仅没有向系统目录放置一个 DLL 和 OCX 文件，而且根本不需要安装，只要把下载压缩包解到一个目录，然后运行其中的可执行文件即可。另外，Foxmail 的系统资源占用率很低，在使用峰值（收、发信件）时也只有 3.9% 左右。

虽然 Foxmail 对中文支持不错，但是每次打开 BIG5 内码邮件，使用者都需要进行转换（不像 Becky！和 OE5.0 那样可以直接显示），稍显繁琐（不过它提供了快捷键：Big5 码和 GB 转换按［F7］，GB 码转换 Big5 码按［F8］）；安全性还有待进一步提高；不支持 IMAP4、通讯录无法导出或打印等不足。也许是测试版的原因，FoxMail 还存在若干

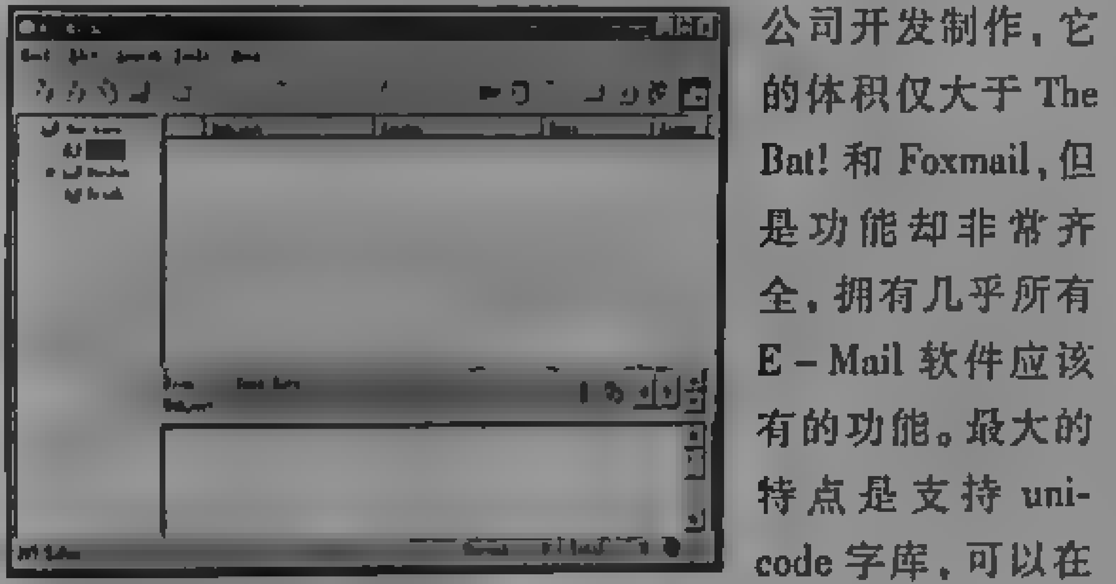


BUG，比如，会将附件文件名全部改成大写，附件不支持长文件名等等。

Becky！ 1.25.04

软件大小：：1.3 MB
操作系统：Windows95/98/NT4.0
软件类型：共享
公司主页：http://www.rimarts.co.jp/
下载地址：http://www.joysoft.net
优点：绿色软件，系统资源占用率少，运行稳定，体积小巧功能齐全，可以在任何语言版本的 Windows 下运行，具有一些其他软件没有的独特功能，如 Voice Mail、定时提醒等，比较适合信件量不大的个人用户使用。
缺点：对中文支持需要进行较为复杂的设置、过滤功能稍显简单、不支持 IMAP4。

Becky！在国内网友中享有很高声誉，许多人甚至认为它是最好的 E－Mail 软件。Becky！是由日本的 RimArts



公司开发制作，它的体积仅大于 The Bat！和 Foxmail，但是功能却非常齐全，拥有几乎所有 E－Mail 软件应该有的功能。最大的特点是支持 unicode 字库，可以在任何语言 Windows95/98/NT4.0 平台下使用双字节文字，如日文、中文和韩文的阅读和编写。而且只要你正确设置字页码/字体并安装输入法，就可以像使用本国版本 Windows 一样来使用它，这对于使用英文 Windows 平台的国内用户无疑非常具有吸引力。Becky！对中文的支持比较令人满意，对于中文繁、简体以及其他 E－Mail 软件发送的邮件大部分能够一次正确显示，没有出现像 OE5.0那样在接收其他 E－Mail 软件时需要手动转换内码现象，不过还是有个别繁体中文信件显示乱码，且无法通过设置来使其正常显示。而且令人奇怪的是，如果发件人也用Becky！，但没有进行字体设置，那么收信人看到的将是一堆乱码——这是不是有点自家人不认自家人了？另外，Becky！和 Foxmail 一样是如今难得一见的绿色软件，安装时不向系统目录添加 DLL、OCX 文件，好处不言而喻：你只要把 Becky！安装到其他分区中，即使你重新安装系统，或者格式化了主分区，都可以继续使用 Becky！，而且信件也不会丢失。

最值得称道的是，Becky！还有一些其他软件少有的功能，例如可以通过查看信件的“标题信息”来分析邮件来源和发送对象，这样可以很容易找出匿名发信者和发送对象是谁，即使是 BCC（暗送）也逃不过 Becky！的法眼；MailList 管理功能，可以记录下你所知的 MailList 的订阅和退订邮件地址，杂志主页等信息，方便管理自己订阅 MailList 情况，单是这一个功能就 Cool 极了！

另外让人感到惊讶的是，Becky！仅 1MB 多的小东西居然还有拼写检查功能！一般写中文信件时用不到，可写英文信件，拼写检查就非常有用了。当然，Becky！的拼写检查还很不完善，但是比起 Word 那个庞然大物来说，Becky！的拼写检查能力和自己的身躯大小还是成比例的。

其他比较有意思的特殊功能还有：发送 Voice Mail 和定时提醒等。其中 Voice Mail 可以直接在软件中录制，但只提供 WAV 格式，录制出来的文件可想而知是很大的，所以这个功能没有太大用途。定时提醒是个很实用的功能，它可以让你设定某一天提醒你该做什么事。例如 5 月 15 号你有一个非常重要的约会，为防止遗忘，可以先编辑一个提醒信件，然后用信件编辑工具栏第 4 项（Save Reminder）储存，系统会向你询问提醒时间，填写完毕后保存，这样当你 5 月 15 日第一次开启 Becky！时，就会出现这个提醒邮件，是不是很有用？

Becky！功能全面、具有完备的多帐号管理、可以自动复信或转信，收、发信速度快，信件管理能力虽不如 OE5.0 强大，但是对于信件量不大的个人用户来说已经足够了。而且它的收发信速度处于中档水平，应该说是令人满意的。不过 Becky！也有一些不足之处需要指出：比如每次收到附件都以日期为目录名，生成一个文件夹存放在硬盘上，长久会造成硬盘目录太多，影响效率，也不便于整理；再比如，Becky！只能逐个查找信箱中的邮件，没有在整个目录搜索的功能；它的注册费对国内用户而言也过于高昂；中文设置麻烦；对繁体中文支持稍差；不支持 IMAP4 等。不过瑕不掩瑜，全面比较，应该说 Becky！是一款较适合中、高级网虫的 E－Mail 软件。

The Bat！ 1.35 Beta 2

软件大小：1.07MB
操作系统：Windows 95/98/NT4.0
软件类型：共享
公司主页：http://www.ritlabs.com/the_bat/
下载地址：http://www.joysoft.net
优点：收、发信速度快，功能简单实用，信件编辑功能强。
缺点：系统资源占用高，对于中文支持较差，需要外挂中文平台；帐号设置比较繁琐，不太适合初级用户使用。

The Bat！算是老资格电子邮件软件，界面亲和，安装

使用也很方便。与其他 E-Mail 软件相比,The Bat! 较为独特的功能有:可以自动回信,自动把发件人地址加入地址簿、能把写好的电子邮件以 ZIP 发送。The Bat! 最出色的地方,也是其最吸引人的一点就是多帐号收、发信功能(Foxmail 就是借鉴了它而改进了收、发信速度),首先 The Bat! 可以对多帐号的信件并行下载,并且在收、发信时使用一个独特的进度指示器,使用户可以清楚地掌握当前进度。在网友中,The Bat! 以收发速度快而著称,但是笔者发现在接收单封信时并无优势可言,只是在收取多帐号、多封信时才显示出威力,比起其他的邮件处理软件普遍快 1/4 左右,比 Outlook Express 更是快了 1/3。对于安装文件只有 1M 多一点儿的软件来说,真是让人佩服。不过通过对 CPU 占用率的考察,我们发现 The Bat! 在收信时占用率过高,所以在稳定性上不是太好,这一点它不如后进的 Foxmail 出色。

另外,The Bat! 还有许多非常实用的功能,比如多帐号管理。考虑到有可能多用户共用一台机器和一个程序,The Bat! 还为每个信箱增加了密码选项,保证了信箱的访问权限。你甚至可以设置每个信箱的管理员和用户,限制每个用户对信箱的操作权限,包括改变信箱特性和信件夹管理等。同时它还提供对一组用户的统一管理,可以说在安全性方面和管理方面是非常周到的。

The Bat! 的信件编辑功能也比较好,可以自定义界面内容。收信人地址下拉列表和地址簿的结合,可以再编辑的草稿、信件模板等等也都很有特色,由于支持多用户,你还可以选择设定回信地址。与 Becky! 相同,The Bat! 内嵌拼写检查器,拼写字典分为英国英语和美国英语两种,甚至还可以使用自定义字典! 最后值得一提的是它的地址簿,友好直观的界面,不仅可以作为电子函件地址簿,更可以作为一般地址簿用。地址簿最有特色的是它不仅可以记录个人地址,还可以记录一组人信息,你可以直接给这一组人发信,也可以给组中的单个人发信。

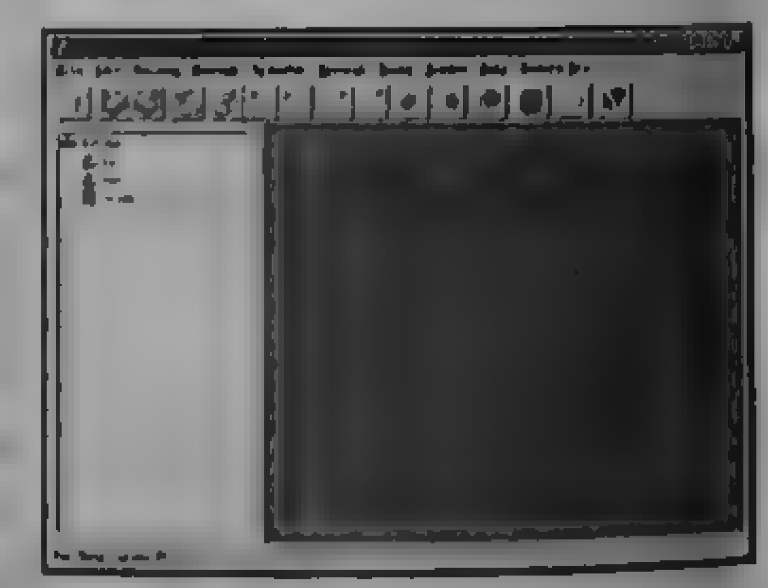
不过,The Bat! 对于国内用户来说对中文支持较差,最好先外挂中文平台,要不然你会收到一些"残不忍睹"的信件。还有就是在写信时会出现光标与字的实际位置分离的情况,也是对双字节支持不够的体现。另外帐号设置稍嫌繁琐、系统资源占用率过高、运行不稳定,所以我们不推荐初级网虫使用。

Qualcomm Eudora Pro E-mail 4.2 beta 56

软件大小:5.25 MB
操作系统:Windows95/98
软件类型:共享
公司主页:http://www.microsoft.com/
下载地址:http://www.joysoft.net
优点:功能强大且支持 POP3 和 IMAP4,适合小型企业级用户使用。
缺点:收发信速度较慢,对中文支持不太理想。

Eudora Pro 是一个相当成熟的电子邮件客户端软件。它功能强大且支持 POP3 和 IMAP4,适合小型企业级用户和某个部门内部使用。我发现 Eudora Pro 对多用户支持很好,可以方便地管理多个帐号。

另外,Eudora Pro 的邮件过滤功能非常强大,每个过滤器都有至少两个过滤条件。除此之外你还可以定义更多的过滤条件,再通过运算符将其连接起来。如果你愿意可以很方便地创建自己的邮件过滤器。对于高级的用户,Eudora Pro 还支持流行的 LDAP 和 Filter 协议。可以说,Eudora Pro 的邮件过滤系统相当强大。

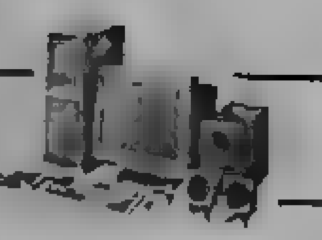


Eudora Pro 和 Becky! 一样可以很方便的加入 Pure Vioce 的声音文件。但是与 Becky! 不同的是 Eudora Pro 采用了 Qualcomm 开发的 QCP 格式。如果按照一般采样频率,一个 30 秒的声音文件大约有 6KB~10KB 左右,比 Becky! 的 WAV 格式来说是苗条多了。

Eudora Pro 的缺点是对于普通用户和一般公司职员来说,要想 100% 发挥 Eudora Pro 还需要很长时间。Eudora Pro 需要您在在各个窗口不断切换,有点让人摸不着头脑。另外对于中文用户来说,Eudora Pro 对中文支持很糟糕,你必须外挂中文平台或使用补丁。Eudora Pro 对简体中文比繁体中文支持得好。试接收的信件中,繁体中文乱码率要远高于简体信件。

TransSoft Mail Control 4.0 Preview 9

软件大小:3.45MB
操作系统:Windows95/98
软件类型:共享
公司主页:http://www.transsoft.com/

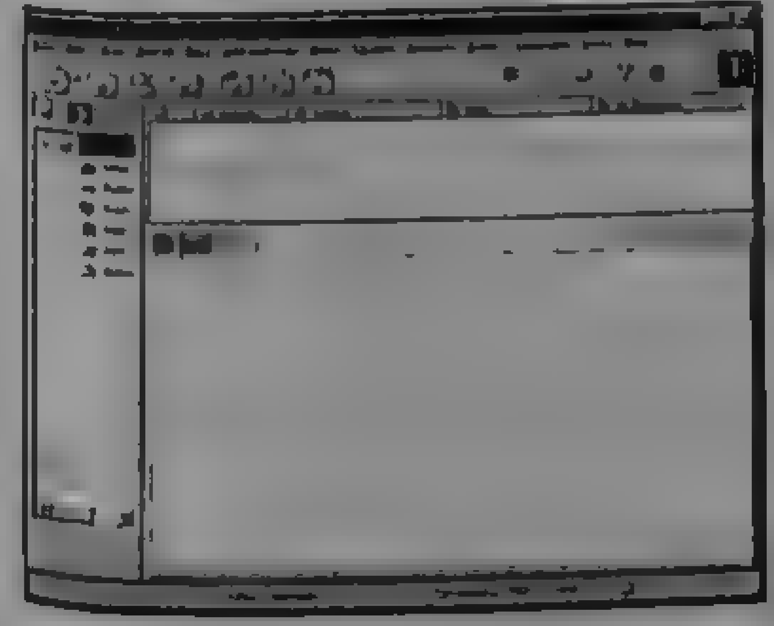


下载地址:http://www.joysoft.net
优点:功能极为强大,具有许多其他软件没有的特殊功能,较适合于高级用户或喜欢新奇软件的朋友。
缺点:有些功能稍显花哨,实用性较差,启动和收、发信速度较慢,系统资源占用率过高。

这个软件可能许多朋友都没有听说过,但在一些老网虫眼里它简直是极品,有人称它是"骨灰级"E-Mail 软件,又有人说它是 E-Mail 软件中的泰坦尼克号,而且它在国外的评价也很高,在 Tucows 上评为 5 头牛,在 Internet Network Technologies 上得到了最高评价 6 颗星! 这些顶级评价让我们对这个软件发生了极大兴趣,于是我们先到该软件的主页去看看。原来该软件是由著名的 TransSoft 公司出品的,该公司的 FTP Control 在各大权威评测室屡获最佳 FTP 软件称号,由此我们可以看出这个冰岛软件公司的实力,相信由它制作的 TransSoft Mail Control(以下简称 TMC)也不会是徒有虚名吧。

TMC 的"体积"较大,功能也不少,但是安装后却没有向系统目录中增加任何 DLL 和 OCX 文件,应该算是一款准绿色软件。它给我的第一印象是界面非常漂亮,采用了华丽的色彩和流行的浮动菜单设计,而且功能比 OE5.0 还要多:自动对附件进行压缩;定时自动拨号上网收信、自动回复信件;内建编写 HTML 格式信件的"向导";多种语言拼写检查;外挂线上交谈程序以及可以排定 FTP 行程的 FTP 下载程序等。它的自动对附件进行压缩功能可以为用户节省不少时间和金钱,信件编辑同类软件中最强大的一个。

另外,TMC 的信件过滤功能也相当全面完善。提供来信过滤器(Incoming Rule)、Spam 过滤器(Spam Filters)、信件过滤器(Message Filter)和发信过滤器(Outgoing Rule)。另外,TMC 对简体中文支持非常出色,与其他软件的兼容性也不错——在接收信件时都能够正确显示。但是繁体中文还要依靠外挂中文平台才能显示。据该公司主页介绍,不久将会推出中文版本。



TMC 的功能之多确实令人眼花缭乱,难怪有人会说它是 E-Mail 软件中的泰坦尼克。不过它也有一些令人不满的缺陷,比如发信时不能显示进程;占用系统资源率非常大,在收发信时 CPU 占用率的峰值竟然达到了 100%,这样的后果就是容易造成系统冲突;它是一个共享软件,相当多的功能只有在交完注册费后才向用户开放。试用过 TMC 后不得不佩服它的强大功能和独特构思,但普通用户真的需要这么多功能吗? 所以我总有一种感觉:它更像一件艺术品,值得去欣赏但不适合使用。(表-01)(表-02)

软件名	发信速度	收信速度
Outlook Express 5.0	2:15"	1:50"
Foxmail 3.0 Beta1	2:09"	1:25"
Becky!	2:10"	1:35"
The Bat!	2:12"	1:20"
Eudora Pro E-mail	2:30"	1:55"
TransSoft Mail Control	2:35"	1:30"

(表-01:收发信速度比较(取 9 次的平均值))

软件名	CPU 占用率(收发信时)	系统资源占用率
Outlook Express 5.0	6.5%	5%
Foxmail 3.0 Beta1	3.9%	4%
Becky!	7.6%	2%
The Bat!	8.8%	6%
Eudora Pro E-mail	8.7%	15%
TransSoft Mail Control	91%	12%

(表-02:系统资源占用率比较)

通过对这 6 个流行 E-Mail 软件的分析,笔者以为每一个软件都各有所长,尤其是 Outlook Express 5.0、Foxmail、Becky! 这 3 个很难说哪一款最好。OE5.0 功能最全面;Foxmail 集成其他软件优点,贴近国人;Becky! 功能齐全性能优越,所以……

企业办公推荐 Outlook Express 5.0:OE5.0 的易用性是企业办公人员所需要的。由于和 Internet Explorer 共用字体,所以不需要进行任何设置,便可以看到繁体中文。强大的信件管理能力,也是企业办公用户重视的因素。

初级网民使用推荐 Foxmail 3.0 Beta 1:集其他优秀 E-Mail 软件之所成,功能强大,非常适合中国人的习惯。

中高级网虫使用推荐 Becky! 1.25.04:强大的功能、优秀的性能让人赞赏,虽然对中文支持有些问题,但高级用户可以通过设置调整,解决这个问题。Becky! 功能全面,各方面非常均衡,虽然不是每个指标都名列第一,但基本上名列前茅,并且没有明显弱项。所以从综合比较上,最适合中高级网虫的非 Becky! 莫属。

本栏编辑/Chance

酷 酷 软 件 店

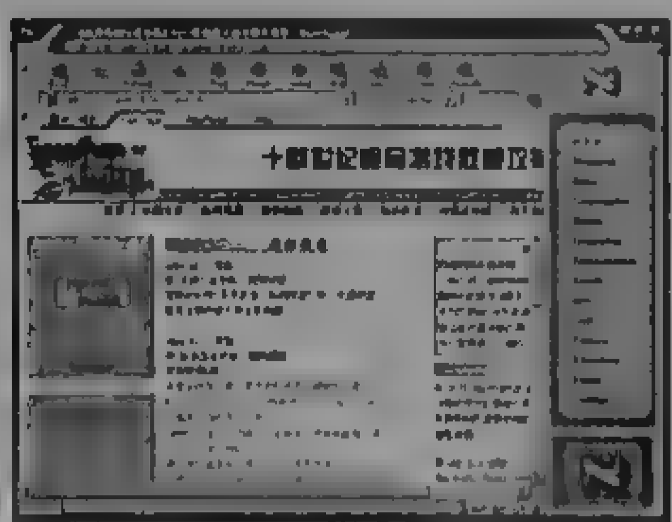
——IE 外挂浏览器概览

文/黄磊

当操作系统完全进入 Win98 时代，昔日轰轰烈烈的浏览器之争也有了大致的定局——IE 取得了最后的胜利。虽然微软为将浏览器集成进操作系统付出了遭美国司法部和 29 个州起诉的代价，并且今日因垄断嫌疑而临被肢解的命运。然而我们仍然可以看到，微软在浏览器市场的胜利是靠不断完善 IE 功能，不断追随和领先 Web 编写规范而取得的。
尽管如此，IE 还是有许多不尽如人意的地方：单窗口浏览方式（每浏览一个页面就需要单开一个窗口），土土的界面，脆弱的书签(收藏夹)管理方式，无一不为人诟病。好在 IE 是开放的，任何开发者都可以利用它集成于 Win98 中的控件开发出兼容于 IE，但功能更为强大的浏览器。好！今天咱们就来看看哪些浏览器比 IE 更强。

NeoPlanet

软件类型：免费软件
文件大小：1.97MB
最新版本：5.1 build 1418
出品公司：NeoPlanet Inc.（http://www.neoplanet.com/）
国内下载：http://www.cnvnet.com/download/d/setup-neoplanet-neoplanet.exe



推荐程度：★★★★★

所有 IE 外挂式浏览器中，最有名的就是这个 NeoPlanet 了。名气当然不是白来的，原因么，第一应该算是它那水晶般……不…不，现在流行的说法是……iMac 般半透明质地的界面，现在不是流行 IE 换肤术吗，不管 IE 怎么换，都只是在工具栏和地址栏加上一幅背景而已，又哪能和 NeoPlanet 相比？而且，NeoPlanet 也能换肤，一换就是界面完全彻底大改观。不过好看的代价是有时不稳定。但是 IE 本身的稳定性就不好，NeoPlanet 比它也差不到哪儿去。

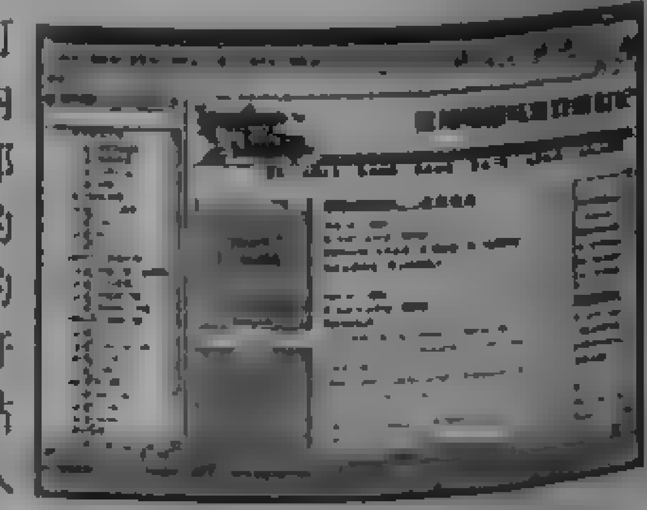
其次当然是功能上的改进。具体来说，NeoPlanet 增加和增强的功能主要有邮件、频道和收藏夹管理。NeoPlanet 自带一个单帐号邮件客户端，功能一般。不过它支持自定义外挂你所喜爱的邮件客户端。所谓频道是 NeoPlanet 自定义的一种书签格式，除了要占用频幕右边一大块空间外，仅就使用而言，比 IE 的收藏夹要好用一些。IE 的收藏夹它也没忘，NeoPlanet 专门为它制作了一个管理界面，管理方式很类似于 Netscape 的书签管理方式，比 IE 的管理功能要强大得多。细节改进也很多。如增强的搜索功能、自带多国外语互译、Modem Speed Booster(Modem 参数修改)，自带拨号程序等等。真可谓是麻雀虽小，五脏俱全。

要说缺点，NeoPlanet 基本上还是一个单窗口浏览器。加上它那无比美观的界面，打开多个页面时可能比 IE 更能耗费系统资源。不过利用它的频道功能，也可以实现单窗口多页面浏览，不过操作上不是很方便。

Fantasia Web Explorer

软件类型：免费软件
文件大小：617KB
最新版本：1.37Beta
软件作者：Xiaxin(http://bluehawk.yeah.net/)
国内下载：http://xiaxin.heha.net/mysoft/Fantasia.zip
推荐程度：★★★★★

界面朴实无华，功能非常强大的国产浏览器。它采用类似于 UltraEdit 的书签分页式浏览界面。无论打开多少个页面，都只在一个窗口内进行。作者自称用 Fantasia 打开 20 个页面和用 IE 打开 3 个页面消耗的资源是一样的。在使用 IE 时经常会发生这样的情况，由于某个页面出现非法操作，按[确定]将关闭所有 IE 窗口。Fantasia 对此采用了内部保护措施，屏蔽掉该错误提示，使当前的浏览能够正常进行(有时退出 Fantasia 时会出现系统提示非法操作，这其实就是被屏蔽的 IE 错误提示)。此外其搜索功能非常强大，可以同时在 22 个中英文搜索引擎上进行搜索，并将搜索的结果组织在一个页面中。



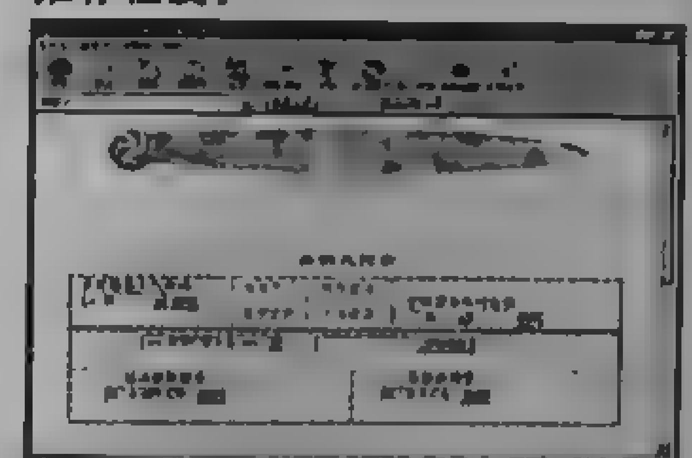
浏览控制方面，它可以同时打开一个页面内的所有链接（非常适合那些把书签做成起始页的朋友），也能把新打开的链接自动放到后台打开(很适合用来浏览新闻站点)。其它如过滤掉恼人的弹出式广告窗口，定时提醒，浏览记录清除、IE 和 Netscape 书签互相转换等功能，也是相当体贴人的。

Fantasia 还附带了两个小工具。其一为 IP 工具，可以经由 IP 或 URL 查出目标地理位置（目前国内可精确到省市一级）。其二为本地域名解析管理器，可利用本地机记录并解析域名，加快访问速度。

这是一款高效率的浏览器，值得向所有为网费和网速苦恼的朋友们推荐。

网上快车

软件类型：免费软件
文件大小：764KB
最新版本：1.20
软件作者：王春山
国内下载：http://www.newhua.com.cn/down/nhschj.exe
推荐程度：★★★



同样是一款功能强大的国产软件。主要是对 IE 的浏览功能作了独特的改进。

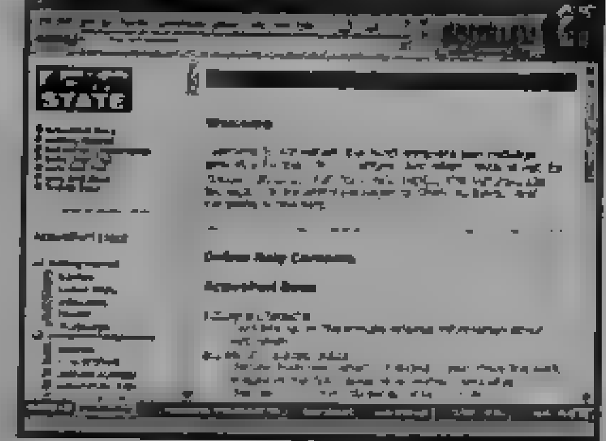
与 Fantasia 一样，“网上快车”也采用书签分页式浏览界面，无论打开多少个页面，始终只有一个窗口。它最大的特点是“所有链接后台打开”和“记录网页”功能。在“网上快车”中，所有单击的链接均在后台打开，不影响当前页面的浏览。而“记录网页”功能可以记录指定的网页。记录分两种方式，一是永久记录，也就是 IE 的保存 Web 页功能；二是临时记录，它会记录并关闭当前页面，等离线后用“观看记录”功能观看。

我觉得，这个浏览器只适合于用来访问一些小说或图片类网站。这些网站总是在一个页面有大量链接需要打开。用“网上快车”进行后台打开，然后用记录功能临时记录，全部记录完后马上断线，用观看记录功能决定取舍，一定能省不少银子。而对于大多数喜欢闲逛的网友，每按一次链接这家伙就要打开一个页面，常常需要手动关掉前一个页面，还不够烦的呢。

“网上快车”有两个缺点，一是用它无法浏览本地的 HTML 页面——它根本就没有设[打开]命令；其次是无法在菜单中直接使用收藏夹，要进入一个独立界面才能进行操作，虽然这样可以同时连接收藏夹中的多个地址，但使用上非常不方便。另外它的工具栏图标过大且无法定制，使浏览空间比标准 IE 要小了很多。

NetCaptor

软件类型：免费软件
文件大小：770KB
最新版本：5.04
出品公司：StilSoft Inc.（http://www.netcaptor.com/）
国内下载：http://www.newhua.com/down/nc504.zip
推荐程度：★★★

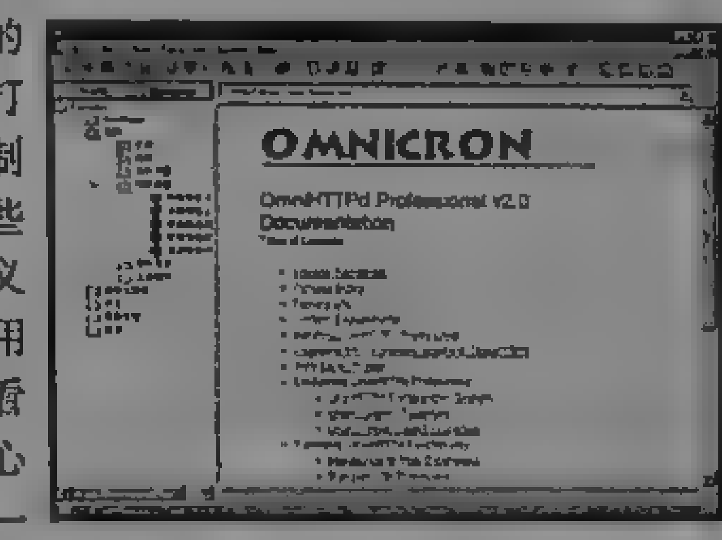


相对前面的两个软件，NetCaptor 的功能要弱很多。它同样也是一个单窗口多页面浏览器，而且也采用了书签式分页浏览方式。但在浏览控制方面的增强几近于无。当然，NetCaptor 也是有自己的特点的。例如工具栏上增加的图片显示开关就很管用，按一下，浏览器就不再下载图片（呵呵，这可是 14.4“猫”时代标准浏览方式）。NetCaptor 真正比较新鲜的地方是它的 CaptorGroups 菜单，这里你可以定制一些“组”，“组”里面包含若干个同类的网址，定义好后，就可以一次连接多个同类网站。不过，我试了半天才发现，你需要先连上所有需要定义的网站，才能用 Save 功能定义为“组”，好麻烦啊！而且，这个所谓的“组”还不能和 IE 的书签互相转换。

GrassHopper

软件类型：共享软件
文件大小：2.84MB
最新版本：1.1.5
出品公司：Santrim Software.（http://www.mdiexplorer.com/）
国内下载：http://www.cnvnet.com/download/d/ghv1hopp.zip
推荐程度：★★★★

同样是单窗口多页面浏览器。不过它的浏览方式与前述 3 个都不一样，它采用的是与 Word 相同的 MDI 界面模式。在一个窗口中，每个页面自成为一个子窗口，子窗口可以有 3 种排列方式：层叠、竖排和横排。平心而论，这种方式没有书签式来得方便。

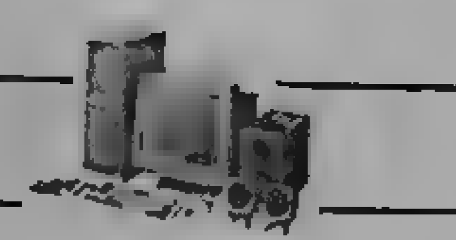


GrassHopper 的优点在于它一次打开多个页面的机制上。它没有采用那些乱七八糟的自定义格式，而是充分利用了 IE 的收藏夹。看到工具栏上那个心形的图标没有？按一下，左边会出现收藏夹内容的树状列表，选其中任何一个子目录右击，选 [Load Folder] 哇，这个子目录中的所有地址全都打开了。

使用 GrassHopper，很容易就会打开很多窗口，但是它没有设置“全部关闭”功能，一个一个地关下来，很练耐性和指力的。此外，在菜单上也不能直接访问收藏夹，每次都得按那颗红心，象是在考验人的忠诚度似的，招人烦！

本栏编辑/Chance





ISDN 收费的困惑

——献给所有已装 ISDN 和想装 ISDN 的网友们

编者按：

这是近日发表于飞翔鸟硬件资讯站（http://www.pcbirds.com/）的关于 ISDN 收费问题的几篇文章。详细讨论了使用 ISDN 上网时电网费不正常剧增的情况、症结和解决办法。由于目前中国电信正在全国普及 ISDN，遭遇同样情况的朋友可能会越来越多。希望这几篇文章能对这样的朋友有所帮助。也希望中国电信能够尽快摒弃为大家所不欢迎的以次计费方式，早日实现按秒计费

ISDN 收费的困惑

文章作者:Eastlion

发表时间:2000 年 3 月 15 日

ISDN，又名一线通。是电信局近一年重点推介的服务。最初的时候由于价格昂贵，极少数人才对其有兴趣。但从去年开始，中国电信大幅调低 ISDN 的初装费，再加上可以免费换装，免费提供 NT1 PLUS，导致许多大好网上青年趋之若鹜，我所在的广州地区，用户竟然要排队安装，好多申请者整天在电信局的网上问“我家什么时候能通 ISDN 啊？”。

但很快装了 ISDN 的网友很快就觉得事情不妙，大家装 ISDN 的目的很明确：速度快，单线 64K 比 56K 快 15%，再加上去年年底上网电话费减半，同样的时间能浏览更多的东西或 DOWNLOAD 更多的数据，自然囊中羞涩的网民便想借此省下一些 MONEY。但等到用上 ISDN 的网友第一次去交电话费的时候，可怜的网友才发现自己的电话费发生了天翻地覆的变化。有的网民平时一个月上网电话费只有一、二百元，但装了 ISDN 后竟然会剧增至四、五百块，以笔者为例，本人去年电话费未优惠前的上网电话费大概为 150 元/月，但今年 1 月 6 号改装了 ISDN 后第一次交电话费是 368 元（1 月 6 号－2 月 21 号），要知道这可是按上 163 话费减半的标准收的。乖乖，难道我家里有鬼，半夜偷偷爬起来上网。不行，我抄起话费单，直奔广州陵园西路电信局市话核算室弄个究竟。

经过和电信局的工作人员 2 个多小时的辩论和探讨，我终于搞清楚了 ISDN 收费的真相，不吐不快，现写出来给已装或想装 ISDN 的网友们参考。

一、先澄清某些 ISDN 用户的误解，他们认为 ISDN 没有享受上网电话费减半的优惠。实际上，ISDN 上网的电话费和普通电话线上网的电话费一样都是有优惠的。当你用 ISDN 一条信道上网时电话费为 0.18/2＝0.09 元/3 分，两条信道为 0.36/2＝0.18/3 分钟。上网费亦然。

二、问题在于电信局计算市话的方式是以次为计算单位的。何为 1 次，你打电话时拿起电话拨通对方号码讲话，电脑开始计时，每够 3 分钟电信局的电脑跳 1 次。如果你讲完挂机，尾数不够 3 分钟电脑也计 1 次，比如你讲 6 分 01 秒和 8 分 59 秒结果都是一样的，电脑都跳 3 次。你要交的电话费为 0.18×3＝0.54 元。而电信局的计费电脑是不会根据你拨的是 163 还是普通电话来自动区分收费标准的。如果你播的上网电话是 163，则上网的电话费不是直接按 0.09/次计算，而仍是先按 0.18/次计算，再减去 163 服务器里记载的你的上网帐号所使用电话在连通后的上网时长所应减半优惠的电话费。比如你用 GZABC 的帐号上网，你的上网电话是 87123456，163 服务器记载 GZABC 用 87123456 上网时长为 30 小时，你用该电话打普通市话（非 163）的时间为 5 小时，你应交的电话费计算公式就是 (600×0.18－600×0.09)＋100×0.18＝72 元，而不是直接用 600×0.09＋100×0.18＝72 元。

有的网友可能会问：这不是一样的吗？嘿嘿，不一样。不知你有否遇到这种情况，平时你拨号上网一切都很正常，但有时当你用 MODEM 拨 163 拨号上网，一阵猫叫后最后电脑回应“无法连接，请你检查××设置”等等的话，不要怀疑你的电脑，这种情况只是电信局服务器的问题，你再拨一次或者等一会再拨就会恢复正常了。很多人以为这种情况电信局只会收你 0.09 分的电话费，但很不幸！电信局是按 0.18 元来收的，因为你这次拨号在 163 的电脑里根本没有上网时长记录，自然电信局也不会给你去减这一次的电话费了。明白了这一点，我们再讲回 ISDN。

1）为什么 ISDN 上个月的电话费很贵，而这个月却莫名其妙退了一些钱回来？大家如果上 WWW.GZNET.COM，在“上网资费查询”里可以详细打出你每个月用你的 163 上网帐号上网时所用的上网电话号码及具体时间及时长。如果你是用 MODEM 上网，那么应该一切正常。但如果你是用 ISDN，那么，你会奇怪得发现它登记你的上网电话号码有时是 8 位数的，有时却是 7 位数的。即如果你用 87123456 上网，它的记录有时是登记 87123456，有时却是 7123456，这种情况是随机的，没有什么规律。为什么会这样我们无从而知，姑且认为是电信局的技术故障吧。但这样一来，据市话核算室的人员所讲，登记 7 位数号码上网时长的电话费在本月电话费单上就没有得到电信局的优惠。仍是按 0.18/次来收费的。哎，别急别急，优惠还是有的，你能做的只能是登记你的姓名和电话号码，然后等待电信局算清楚后，在以后的某个月的电话费里退补给你（前提是你得先乖乖的把明知是多收的电话费交了）。所以当有些网友这个月 ISDN 电话费很高时，先上 WWW.GZNET.COM 查一查，然后你就求神拜佛希望下个月电信局会退些钱给你吧。

2）为什么你用 ISDN 上网的电话费会莫名其妙的很贵，和你的具体上网时间明显不符？呵呵，讲到最关键的话题上了，先等我喝口水，吃个包……..哎哎，别打别打，我继续说还不行吗。刚才讲到连接服务器失败后的电话收费问题。这种情况对于 MODEM 来说极少出现，另外当很多人用 MODEM 上网时，如果电信局的 MODEM 接入设备不够，你只会从 MODEM 中听到频繁的忙音声，这时电信局是不会收你的电话费的，因为电话根本就没通。但如果你是用 ISDN，那么就很不幸了。大家知道，ISDN 拨号很快，通得快是好事，但断得快就不那么好了。如果用 ISDN 同时上网的人很多，那么你是听不到忙音声的，你只会遇到这样的情况：你会拨很多次都难以拨通，每次电脑总是说什么连接失败、和服务器断开连接等等的话，可能你在一分钟内拨了 7、8 次才终于拨通了一次。注意：ISDN 是没有忙音这一说的，这 7、8 次你全部都占用了电信局的宝贵线路（虽然你每次只占用了 1 秒钟）。你想过没有，你正以每分钟 7、8 次，每次 0.18 元的价格支援我国的“电信事业”。我想没有哪个人会傻乎乎地拿起电话打市话，打通了马上放下，打通了马上放下，一分钟这样做 7、8 次来浪费电话费。但你我这些 ISDN 的用户，正被动地做着这样的傻瓜。我计算过我上个月的上网时长，按尾数不足 3 分钟按 3 分钟来计的算法，为 3051 分钟，即 1017 次，但我从电信局的电脑里看到的记录却是 2167 次，扣除掉我打普通市话的费用，电信局至少用这种方式多收了我近百元电话费。如果有的网友，一天用 ISDN 登陆几次，每次都要拨 7、8 次才通。你就等着捧着这个月的电话费单哭吧。这，就是为什么你的电话费高得离谱的根本原因！！！

明白了吗，中国电信仍在实施的传统的、极不合理的市话不到 3 分钟按 3 分钟计算的算法，加上 ISDN 设备的技术不完善，使得电信局每个月从 ISDN 用户身上获取了巨大的超额收入，与此相比，它租给你的 NT1 PLUS 又何足挂齿呢？

今天看到一份政协提案，标题是“强烈要求电信部门将电话费改为以秒计算”，不知什么时候能够实现啊！

另外教给大家两个使用 ISDN 的窍门。

1）NT 1 PLUS 最好 24 小时通电，这样当你用 ISDN 拨号上网时的连通率会高一些，也较少会有连通后像死了一样的情况出现。

2）当你一次拨不通的时候，不要马上重复拨，最好等一会再拨或用 MODEM 拨号。另外，切记不要用 NET-LAUNCH 等自动拨号的软件，这些软件在拨不通后会自动重播，且速度极快，有时 1 分钟会拨十几次，有什么后果就不用我再说了吧？

注：上文的计算均以广州的收费为标准。

关于《ISDN 收费的困惑》的回应

发表人:LZN

发表时间:2000 年 3 月 15 日

看了 eastlion 网友发表的文章之后，我就此询问了有关的部门，对 ISDN 包括 PSTN（电话网）上 163/169 的计费有了比较清楚的了解。现对 eastlion 提出的一些问题进行解释，希望能有助于用户了解计费的现状和改进的进展情况。

一、电话计次的问题。我局也曾就此问题打报告给省邮电管理局，希望 163 的费率 改为 0.09 元/3 分钟，但没有答复。现准备启用第 4 计费表，专门给 163 跳次，计划这个月实施，到时就可以彻底解决费率问题。

二、来电显示出错问题。对于主叫用户号码不对（如只送 7 位），现在已开发出可以区别各种情况的计费软件，月底前投入使用，以前计费有问题也会得到解决。

三、对于类似于“无法连接，请你检查××设置”等情况时仍然计费的问题。我专门询问了有关人员，得到的答复是令用户不能满意的。

解释如下：用户→交换机→汇接局→ISP 这几段通信过程，其中用户→交换机为过程 1，交换机→汇接局为过程 2，汇接局→ISP 为过程 3。其中过程 3 是跨平台的转换，由交换平台向 IP 平台转换，问题就出在这，不管是 ISDN 用

户还是 PSTN 用户，如果在交换平台内通信，没有接通是不算费用的，如果在平台内部已经接通，但跨平台时没有接通则要计费的。也就是说，当用户拨 163 的号码时，如果到了汇接局，而汇接局判断有空闲路由到 ISP 时，就会向 ISP 发出建立通信的请求，同时向主叫用户方发出应答信号，而不会理会这次接续是否最终会成功，正常来说是应当成功的，但有可能因为接入服务器处理能力有限，不能接续，导致用户不能上网，用户的电脑上就会出现前述的“无法接通……”等字样，但此时已经开始计费了。如果汇接局判断没有路由到 ISP(中继忙)，则不会发应答信号，该次呼叫不计费，也就是说，ISDN 也有忙音，只是用户不知道罢了。该通信流程使用国际标准，为什么在 PSTN 用户投诉不多，而 ISDN 投诉就比较多呢？原因有二，一是因为有些国家的电话费是包月制的，因此对多跳几次表根本无所谓(这些国家可能就没有市话的跳次表)，二是因为 ISDN 拨号建立连接的速度太快，用户反复拨号太多，因此话费的上升就比较利害了。(此前我一直以为是到校验密码这一步时才开始计费的)。

为了提高接通率，除了 eastlion 提出的两条窍门外，我还建议在拨号前重新初始化一下外置的 TA，就是把它先断电再重新供电，这样就避免 TA 长期供电而容易导致吊死，不能正确连接的现象。

四、虽然我是中国电信的职员，但平心而论我也十分支持按秒计费，希望能早日实现。

▼对上两篇文章的回应

发信人：Lee fujiu

发表时间：2000 年 3 月 18 日

笔者今天看了网友《ISDN 收费的困惑》及《回应》一文，深有感触。由于我使用 ISDN 设备已有近两年的时间，可以说是最早的 ISDN 用户之一，而且自始至今完全是个人自费的家庭用户，故我想在此谈一点重要的个人经验作为补充。

很重要的一点，每月的电话费用很大程度上取决于你对自己使用的 TA 适配器的设定。无论是内置 TA 还是外置 TA，除了一些最初期的产品外，目前市场上所见的 TA 适配器几乎都有连接速率慢时自动打开第二信道的功能，我们要作的就是关掉它！并且不到万不得以时也不要手动打开第二信道！为什么要这样呢？

首先，因为 Eastlion 网友的文中已经说了，电信部门是按 3 分/次计费的，我还要提醒大家的是：两根 B 信道是分别计费的！每根信道的通话使用费是按一门普通电话计算的，所以说，如果哪位网友换装了 ISDN 后，始终用两根信道 128K 的速率上网的话，在每月使用时间不变，拨号连接成功率也不变的情况下，电话费就已经翻了一倍了！这样原来每月 150 元的电话费就变成 300 元了！

其次，网络的速率有可能忽快忽慢，而一般 TA 的默认设置是下载率低于 aK/s 就自动打开第 2 信道，高于 bK/s 又自动关闭第 2 信道(a，b 的值每台 TA 不同，不过都是可以设置的)，这样同样是在 3 分钟内，你的第 2 信道很可能就已经打开关闭十几次了！电信局的终端只会认为你在第 2 信道上已经有了十几次的使用，并按这十几次的次数进行计费。这样，上网电话费就和几十分钟的费用一样了(这一点可参考 Eastlion 网友文中的计算公式)。

以我使用下来的感觉，ISDN 一根信道 64K 的速率已经足够了。毕竟以中国的网络带宽，128K 并没有多大意义。何况始终使用一根信道，另一根就可以一直空着用模拟电话的打进打出，使用和自己控制费用都很方便。虽然 64K 听上去只比 56K 快一点，好像没多大改进，但由于电信局局端的终端方式不同，编解码方式不同，我的感觉是要比朋友们的名牌 56K“硬猫”快很多。同样网站上的一张图片，我浏览起来基本没有停滞感，可以一下子显示出来，而朋友们的总要半途停好几下(用 IE 浏览器)，况且我的机器配置也不高，C366，两根杂牌 32M 非 PC100 内存，2G 旧硬盘(顺便说一句，硬盘速度对浏览速度有很大影响)。

那么怎样才能关闭第 2 根信道呢？这就要看不同的 TA 了，一般说明书中都有介绍，有跳线、开关或配套软件，可以设置自动或手动开关第 2 信道。但象我用的外置 E-TECH 717E，厂商并没有提供相应软件，要改就要在 Windows 的“超级终端”里改 AT 指令，这就相对比较专业了。所以我安装时就索性选择了“64K”的驱动，后缀为“PPP”，放弃了使用 128K，这样就高枕无忧了。要注意的是，现在有些厂商以能自动打开关闭第 2 信道作为卖点，切记！这是要以你的每月高额上网费作为使用代价的。

其实这样的提醒一年半以前的《电脑商情报》上就有过了，我也是看了才知道的。现在也只不过是回忆出来，所以这篇文章也不能算是原创。当然我自己作了很多补充了，希望那篇文章的作者不会找我麻烦。

补充一句，我用的是最老式的电信局送的 NT1，不是后来的 NT1+，更不是 NT1+plus，而且是最早的“163”账号，非常稳定，一次连接成功率在 99.9% 以上。我也知道带模拟口的 NT1+plus 问题多多，其实这是个不成熟的产品，如果你不需要来电显示，又有熟人，还不如要个“旧货”。最早占领市场的产品功能总是最少的，但质量往往却是最稳定的，你说对吗？

编辑/Nowhere



● 品网月荐



游戏机的世界

■ 文/中文热讯：TomCat

你是游戏机迷吗？也许你和我一样，在初中时代就为 8 位 FC 上的“超级玛丽”、“魂斗罗”逃过课，后来，SFC、MD、土星、PS 一样一样玩下来，直到今天上了班，有了工作，上下班的路上还拿着 GameBoy 玩个不停……

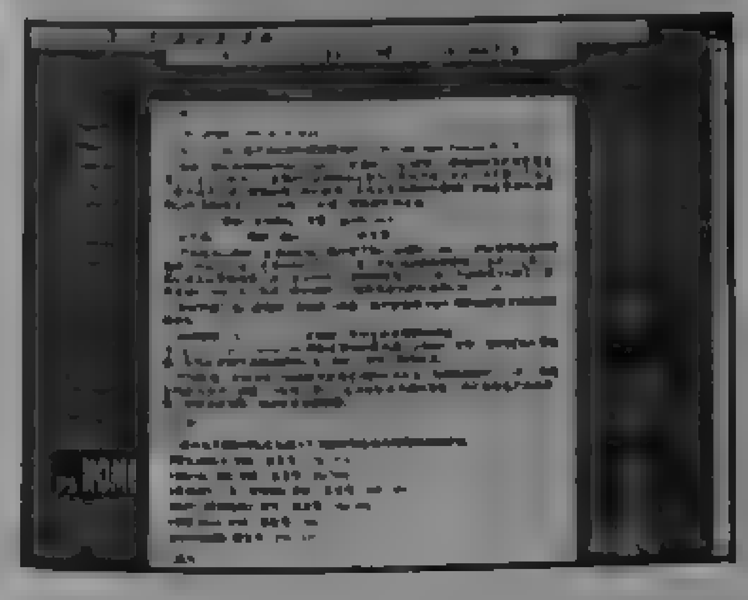
虽然游戏机和电脑区别不小，但是国内的游戏机网站却不少（可见很多游戏机高手同时也是电脑高手）。虽然大多数都是个人站点，但是有些做得相当精彩哩！如果你也深深地爱上了游戏机，并且渴望着寻找更多的同伴的话，那么，就请跟我来游历一下这些精彩的游戏机站点吧。

■ PS Home——PS 一族的家

网址：http://personal.668.cc/p/pshome/

PlayStation 是游戏机家族有史以来最普及的机种。三月四号 PS2 的发行，更是在游戏界刮起一阵新世代游戏机的旋风。PS Home 以 PS 为主题（也许以后会加 PS2 的内容吧），自然而然地成为目前大陆互联网上最受欢迎的电玩站之一。

网站的栏目以实用为主，游戏攻略、图片、秘技、金手指是这个网站最主要的卖点。尤其是金手指部份，大概是除了台湾“新金手指帝国”（不知道这个站点在搞什么飞机，最近就是连不上）外，收集最新最全的站点了。网站的站长虽然是学生，却也非常关注电玩文化，时常会看到有精彩的评论文章在这里出现。PS Home 近来还有一大爱好——出专辑，一些热门游戏的攻略、秘技、金手指、图片、画集、屏保、壁纸，我们这些游戏迷们都可以在这里一次找齐，感觉真的……Hm-mm……很爽！可惜 PS Home 的新闻部份做得不好。



网站的美工并不是很出色，但是中规中矩，并不难看。文本方面，字号和行距有些小，阅读上感觉有点吃力。

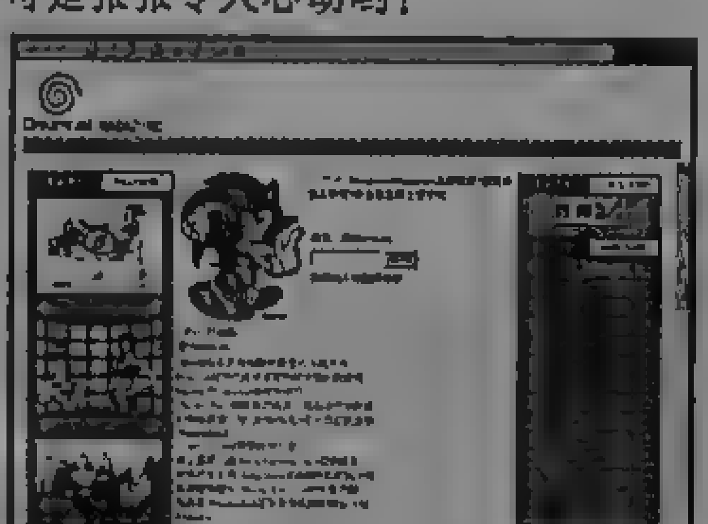
最近由于哆来咪中文网（Myrice）服务器问题，寄存在它上面大多数个人网站被关闭。PS Home 的一些内容也没逃过此劫。因此有些东西可能现在不能下载，不能不说是很大的遗憾。

■ DC Magazine ——新世代游戏机的倡导者

网址：http://chinasex.4567.net/dreamcast/

DreamCast 的出现虽然算不上革命，但它那超越 PS 许多的 3D 能力却使游戏机的图像方面的表现迈上了新的台阶。真正新世代游戏机——PS2 的问世，更将引领互动游戏成为主流娱乐潮流。DC Magazin 的诞生适逢其时，它可能是大陆第一个专门报道 DC 和 PS2 的网站。

网站侧重新闻新作，且 DC 和 PS2 分别列出，一目了然。“新作发售表”，“销售排行榜”等栏目，让你紧跟潮流，绝不落后。“攻略道场”则提供最新的攻略。“硬件机能”是新主机上市后大家自然会关心的热点，这里有详细的说明和比较。而且，虽然“官方壁纸”栏目没有完成，但现在这里提供的壁纸可是张张令人心动哟！



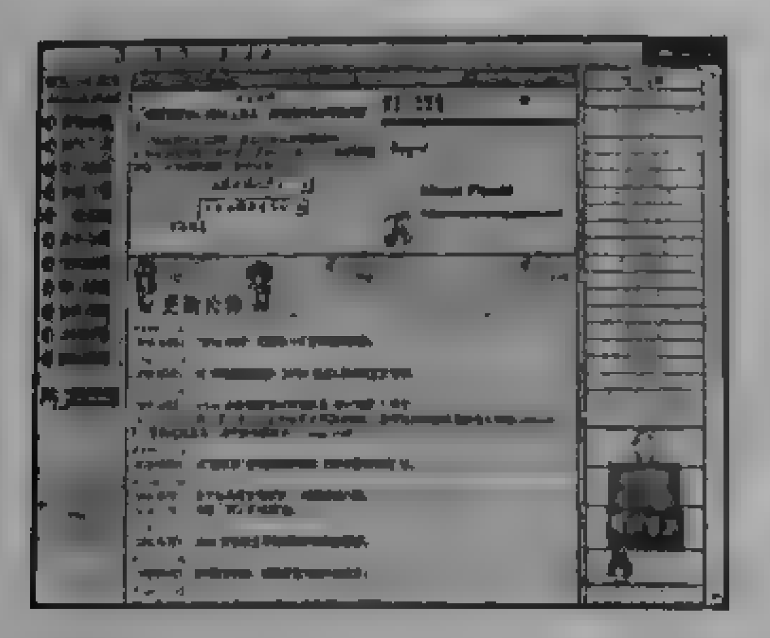
网站的页面布局简单实用，配色也很舒服。用漂亮的图片来弥补美术功底的不足是很好的设计方法。尽管现在有 DC 和 PS2 的人还不是很多，但从 DC Magazine 的选题和用心程度来看，前途一定是光明大道。

■ 新生 0 次世代 MAGAZINE ——不被注意的新生代游戏站

网址：http://gamebest.126.com

大量的图片加繁体中文，猛一看，还以为是个港台站点。其实这是一个土生土长的大陆游戏网站。也许是为了吸引港台地区的访问者才用的繁体吧。

这个站点的内容十分丰富。尤其是新闻部份，每天至少一次的更新，每



则新闻还都有配图！让我不得不佩服制作者的热情与用功。最难能可贵的是，从去年9月到现在，访问人数只有6000多人，而这个站点依然孜孜不倦，一直在努力。看来有时候人们的确是缺少发现的眼光。

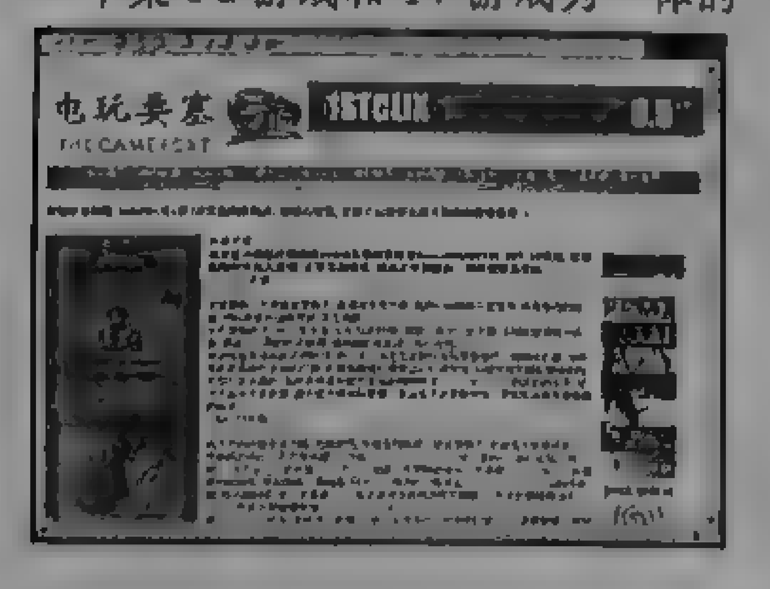
也许是采用Flash的原因，左边的导航栏不太容易正常显示。其实，在中间的下拉列表里一样可以访问网站的各个栏目。栏目有“头条新闻”、“电玩音乐”、“CG动画馆”、“游戏攻略”、“金手指库”等。更新最多的是头条新闻，上面说了，每天不止一次的更新，而且都有配图（可惜图片不能放大），看起来很过瘾。其它的部份做得一般，但“电玩音乐”和“CG动画馆”却是这个网站的特色，别的地方很少见。

■ 电玩要塞

——正在努力的游戏综合站

网址：http://gamefort.yeah.net

电玩要塞不是一个纯游戏机站点，为了吸引更多的访问者。它加入了一些PC游戏的新闻。但80%的主要内容还是游戏机。不过，站长正在计划扩版，未来的电玩要塞可能会是一个集PC游戏和TV游戏为一体的游戏综合站



网站主要以新闻和图片为主。金手指与攻略的内容也有不少。“图片新闻”是这里的一大特点，不像新生代O次世代MAGAZINE，这里的图片新闻里的图都是可以放大的，而且单列于首页的左边，按下一个图，出来一条新闻。阅读很方便，速度也不错。

理论上，电玩要塞每天更新，但赶上站长一忙……，比如从2月20至3月14就停止更新半月之久，原因是站长在这段时间没有电脑可用。没办法，这是个人站点的通病。值得一提的是，电玩要塞很会挑选友情链接，首页上的链接基本上都是很好的站点。

■ 新兴人类电娱场

——寻找小道消息的好去处

网址：http://dan2000.topcool.net/



“想知——是您的权利，您想知道的，我们就义务为您报道——里面的、外面的，让您看个通通透透——新兴人类语”。这句话是新兴人类电娱场的口号。个人站点有口号的还真不多见，而这个站点——不仅有口号，而且也是确确实实在这样做着。

没有攻略，没有金手指，这叫什么游戏站？新兴人类电娱场志不在此，它忠实地依照它的口号，把流传的各种新闻、流言甚至谣言总结、归纳，放在每个访问者的面前，信不信由你。名字也取得很有吸引力，“新闻报报”和“内幕消息”，XiXi……光看这些字就让人忍不住想去。

另外，新兴人类的电娱场的图片也很丰富，而且差不多都是可以放大的。如FFⅣ的图片，PS2新游戏“OStroy”的画面等，全都可以Down下来慢慢欣赏

网站的设计粗犷而夸张，大幅题图完全一派自我风格，非常抢眼。文字没有使用流行的CSS技术，显得很粗糙。首页的图片过多过大，浏览速度不免会受到比较大的影响。

■ *GameBoy Holic*

——等待充实的 *GB* 站点

网址：http://best.163.com/~justice/

翻遍辞典也没查到“Holic”是什么意思。唉，谁让自己平时光顾了玩，没好好钻研呢？现在好了，有这个站点，我们可以聊解网上少有GB站点的遗憾。

网站的站长是一个高三的学生，繁重的功课之余经营这个GB专题站，还立志成为GB第一站，呵呵，志向不小。网站现有内容还不丰富，“硬件天地”用图片列举了各类GB，并有大幅配图。游戏方面的介绍和攻略（“新软介绍”和“攻略大全”。BTW，网站上攻略的“攻”字写成了“功”，让人很不习惯）不多，也许是网上GB的攻略和介绍本就不多吧。不过，站长很欢迎大家投稿。好站点的产生离不开大家的努力。你说，是吗？

应该说，GameBoy Holic的框架是搭起来了。所缺的是内容。但是，高考在即，GameBoy Holic要停止一段时间的更新。希望高考结束会站长再来认真充实这个很有希望的小站。



编辑/Nowhere

英雄传说 白发魔女

文／形像

这个故事不是发生于“格格布”之前的世界，而是以人们坚信大蛇的脊骨就是世界尽头的时代作为背景。

当时，这个被称为迪拉斯威的大陆上，有着法鲁提亚、美那特、查诺姆、安比须、伍德鲁、欧鲁德斯、袁恩特、吉德奈等八个国家。虽然每个国家或多或少都存在着自身的隐患及危机，但人们还是在各自的国土上，建立起繁荣的都市，兢兢业业地生活着。

神话、英雄传说、寓言……

随着人们的生命足迹，在时代的潮流中如云霞般地传承。

二十年前相传巡礼于诸国的白发魔女，也是众多传承里的其中之一。

“路得城下雪了。望着久违的雪花，我反而感到有些不太适应。几日来一直阴沉的天空居然也焕发出前所未有的亮丽色彩，好像有什么事要发生似的……”

我停下了日记的写作，原因是有个男人刚刚越过不高的围墙翻了进来。虽然这并没有什么了不得，但我想还是尽量不要去忽略他人。

那是一个三四十岁，一看就知道是不怎么修边幅的男人，笨手笨脚的样子，差点儿在我整洁的庭院里摔了一跤，最精彩的是，他还戴了一顶古怪得近乎滑稽的绿色圆帽。

他敏捷地四下打量，很快见到了坐在窗前的我，此人立即慌慌张张地自我介绍起来。

“麦斯特瑞·哈克，这是我的名字，因为不可抗拒的命运安排，我不得不在如此尴尬的形势下与您相遇……”

“哈克先生，请不要使用敬语。”我打断了他急促的话语，希望他不要过分紧张。

“啊，你真是一位好好先生！那么允许我再次向你介绍，麦斯特瑞·哈克，从事于白发魔女研究的学者！”这时我才分辨出，原来他话语中流露出的是得意而非紧张。

随后响起了算不上礼貌的敲门声，极不和谐的节奏感同哈克的说话方式不相上下。

“什么事？”我应了一声。

“请问有人进去吗？我刚才好像看见哈克叔叔从墙上翻过去了。”说话的人似乎是个十来岁的少年。

“哦，听上去是个危险人物，他带着凶器吗？”我这样回答。

“不，请别误会，哈克叔叔是个好人，可是克丽丝非要我来不可，所以我就来了，要不然的话，克莉丝会……”

“喂，什么克莉丝？”我觉得少年说话有些颠三倒四。

“……总而言之，哈克叔叔欠了别人不少钱，一直都没还。”

“哈克先生，”我压低声音说道，“你是被追债追到这里来的吧？”

“咳，这……这也是不可抗拒的命运安排。”他虽然底气不足，但说话也还流利，“请你多少通融一下。”

“明白了。”我又提高了嗓音，“哈克先生在我这里，但现在还不能让他走，就请你晚上再来接他。”

“可是克莉丝她说……”年轻人不太甘心似的，在门外嘀咕着。

“杰立欧，你听清楚，我要陪这位先生喝下午茶，不要打搅我们！”哈克故意装出恼怒的声音。

“好吧，哈克叔叔，你可不要再逃走了。”被称为“杰立欧”的少年不得不悻悻地离开了。

“那么，哈克先生，”局促的气氛过后，庭院中的空气也缓和下来，“相比于逃走而言，你更喜欢喝什么样的茶呢？”

“那就来一杯浓些的哈普茶吧。”哈克一边有些无奈地回答，一边掀起帽子对我致谢，这一举动使得他微秃的光亮头顶露了出来，看来脱发如此严重的他的确是当之无愧的学者。

哈普茶的清香还未在屋子里弥漫开来，哈克就大讲了一通哈普茶的起源，虽然他讲得很有趣，我却并没有留心去听，其实，从知道他的名字以后，我就一直在想别的事，别的人。

“哈克先生，刚才那位叫‘杰立欧’的少年，还有他所说的‘克莉丝’，该不会就是被称为‘小小巡礼者’的杰立欧和克莉丝吧？”

“那两个小鬼，自以为会点儿剑术魔法之类的玩意儿，就不把我们这些学者放在眼里。什么‘小小巡礼者’，简直笑死人了。在我眼里，不过是一个常迷路的男孩和一个喜欢欺负男孩的侄女罢了。”

“可我却认为他们很了不起，简直可以称之为英雄呢！”

“你说话还真是实在，但我却不得不指出，你所谓的英雄有着太大的局限性，况且，给他们这样年龄的人戴上‘英雄’这样沉重的桂冠，只会阻碍他们的成长而已。”哈克若无其事地喝着哈普茶，同时说出了挺严肃的话。

“哈克先生，我们还是换个轻松的话题吧。”

“哈哈哈，”他不太好意思地笑着，“我怎么说起说教性质的话来了，真是的，我哪有资格去教训别人。”

"那么，"他接着又说，"你有兴趣谈谈白发魔女的事么？"

（在我心中，忽然涌上了难以言传的情感，我想接下来的话题是无论如何也轻松不了的。对我而言，这是等待已久的时刻……）

"你想知道么？"

"什么？"哈克问。

"关于白发魔女。我遇见过她，"我想装出若无其事，但我没有做到，抖动的手就是最好的证明，这和年龄无关，"二十年前。"

哈克一把抓住了我的手（抓，而不是握），这让我没有将茶水洒到自己身上，"请你务必告诉我，你所知道的一切。"

"这个没有问题，因为在我讲述的故事里，也包含有她的嘱托，"我挣开哈克的手，将茶杯放到了木桌上，"在我讲述之前，我先要告诉你我是谁。"

"虽然以前没见过你，"哈克的目光落在了我未完成的日记上，"但我认得你的笔迹，林格威斯特先生。"

"那就没有问题了，让我们开始吧，从二十年前，格格布九七二年的冬天开始……"

"请等一下，你说九七二年的冬天，那不是白发魔女离开这个世界的时候么？"

"哈克先生，你不算一个妥当的倾听者。"

"对不起，我不会再打断你了，请继续吧。"

哈克提问的那句话，有如一股冷风吹过我的心头，刚刚喝下的哈普茶也不能使我感到丝毫的温暖。

格格布九七二年的冬天，法鲁提亚王国的全境都下起了罕见的大雪，人们却并未受到冰雪的困扰，一味地沉浸在欢乐的气氛中。

深得大家爱戴的鲁得鲁夫国王刚刚迎娶了依莎贝尔王妃，婚礼由占星师雷贝斯主持。国王与王妃在海滩的邂逅一时被传为佳话。

而那个时候，不满二十岁的我正作为一名吟游诗歌的见习作者，住在离路得城不远的阿罗扎村，同枯燥的修辞学进行着不知所谓的肉搏战。当时我和年龄比我大许多的宫廷剑士杜鲁塞路是极好的朋友，杜鲁塞路是一个很会融会贯通的人，他常向我询问有关语言学的知识，据说对他的剑术有所帮助。而他也会对我讲述那些惊心动魄的冒险经历，让我充实写作的素材，我的第一部也是最后一部见习作品，《尚未落魄的近卫团》，便是以他的故事写成。

接近年末的某一天下午，杜鲁塞路叫人带信来，约我傍晚在路得城外见面，说是要让我见一个人。送信人走后，我坐在窗前，一边写着日记，一边想着杜鲁塞路到底会让我见什么人。窗外的雪几乎快要停了，但因为我懒得生火，屋子里仍旧冷得厉害。

日记写完时，已是黄昏时分，我站起身来，往窗外看去，这时，我发现雪地上不知何时多出一个人影。那是一个被风吹动长发的少女身影，从位置推算，她似乎正坐在我的屋顶上。我的屋子虽然不高，可要是掉下来也不是闹着玩儿的，一想到这儿，我立即跑出屋外，想叫女孩下来，

但当我看到她的背影时，我不由得一下子愣住了。她那一头带着点儿淡紫色光泽的银色长发让我立即意识到，这个坐在我屋顶的女孩正是近年来相传巡礼于各国的白发魔女。

"林格威斯特，日记写完了？"她忽然回过头来问道。

我无言以对，只好点了点头

她又指了指远处隐约可见的路得城，"这个时候的路得城，看上去很不寻常呢！"

我望着快要与夕阳融为一体的城堡，不觉得有什么特别之处。

"如果是个正式的吟游诗人的话，看到这样的情景不是应该很激动才对吗？"她继续不依不饶地追问。

"不管怎样也好，你还是先下来再说吧。"她在屋顶上摇摇晃晃的样子实在让人不太放心。

我刚说完，她就从屋顶落到了雪地上，如同没有重量的羽毛一般无声无息。

"我的名字是耶鲁杜，可别人都喜欢叫我白发魔女。"

"耶鲁杜？真是一个充满哀愁的名字，不过感觉比白发魔女这样的称呼要真实许多。"我忽然感觉站在外面实在太冷了，"那么，耶鲁杜，屋里虽然不算暖和，但比外面要好得多，要进去坐一会儿么？"

她沉默着拂去了斗篷上的雪花。

"无所作为的人，终究还是无所作为。"她站在雪地中，这样说道，好像不怎么高兴。

"什么？"

"这是我的预言。"她又转过头去看路得城，"林格威斯特，外面真的很冷。"

"穿无袖衣衫的女孩，终究还是会觉得冷。"

"嗯？"

"这是我的忠告。"我认为自己的修辞真是烂透了，"你还是快进屋吧。耶鲁杜，站在雪地里说奇怪的话，只会让自己感冒。"

"什么无袖衣衫，林格威斯特真是没礼貌，这是巡礼的服装！"说完，她好歹进屋去了。

那时，我开始觉得这个传闻中的魔女似乎也不见得有什么特别，除去她的发色，略显单薄和沧桑的衣装，以及那异常精美的手杖，她就只是一个普普通通的女孩，年纪比我还小。

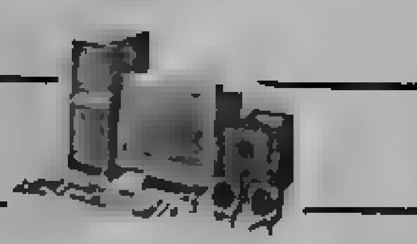
喝了几口哈普茶后，耶鲁杜的态度有了明显的转变。

"对不起，是我自己说了很不礼貌的话。"我那不知去了何处的启蒙老师，一位可以称之为风流的吟游诗人曾告诫我女孩总是说变就变，看来此话不假。

"其实，我是有事要拜托你，"她继续说道，同时拿出了一个不大的袋子，"请你替我转交给哈克先生。"

"我不认识什么哈克先生。"我想也许所谓的魔女就是那种说话做事都是乱七八糟的女孩。

"你以后会遇到他的。"她解释说，"哈克先生因为我的缘故，遇上了一些麻烦，请你务必要转交给他。"



"好吧，既然你这么说，我照办就是。"我接过口袋，摸着硬梆梆的，感觉像是石头之类的什么。

"另外还有一件事……"

"糟了！"我忽然想到了和杜鲁塞路的约定，"对不起，我和别人约在路得城外见面，要是不介意的话，你就先在这里休息一下。"

"我们的吟游诗人要去路得城外和依莎贝尔王妃幽会么？"她的脸上浮现出一丝笑意，"你可要当心魔女的诅咒。"

"别说自己是魔女，耶鲁杜。"我一边手忙脚乱地换上便于在雪地里行走的靴子一边说，"哪有自己说自己是魔女的。"

"可是，"她站起身来，显得有些激动，"大家都是这么说！大家都是管我叫白发魔女的！"

"耶鲁杜，我并不明白你巡礼的意义，要是你不愿继续了我认为也没有关系，但也不用否定自己过去的价值，因为不管好与坏，都是你自己的选择，不是吗？"我稍稍整理了一下帽子上的羽毛，然后迅速将它戴好。

"……我当然明白你所说的。"耶鲁杜低声说道。

"那好，我先走了，要是觉得冷的话你就自己生火吧。我会尽快赶回来。"

"我要去路得城见一个人，一起走好吗？"她说出了让我意外的话。

"是这样啊，"我想了一下，"我这里有以前老师留下的女人衣服，你要不要……"

我话未讲完，她已经跑到了屋外，"快走吧，你已经迟到了。"

后来，我们一同走在雪地上，耶鲁杜再没有说一句话，四周静悄悄的，唯有我走得咯吱咯吱的脚步声。这样我倒觉得挺自然，因为她一开口就总是说些奇怪的话，而沉默时反而让人觉得是个清澈透明的女孩。

快到路得城时，耶鲁杜突然问道："林格威斯特有害怕的时候吗？"

"害怕？"我费力地将脚从雪地中抬起，"那是常有的事，你坐在屋顶上被风吹动头发的样子就很恐怖。"

"为什么？因为头发的颜色?"

"不，因为怕被诱惑。"

她犹豫了好一会儿才笑起来，"林格威斯特很会说笑话。"

我也笑了，"耶鲁杜的反应却很慢呢。"

"谢谢你，林格威斯特，"她不知为何低下了头，"我现在不再害怕了，毕竟那是我自己的未来，我必须自己去面对……"

"……"我心想，怎么又来了，老是说些古里古怪的话。

"今天我说了许多任性的话，要你陪我到这里来也很任性，但我确实无法一个人做完所有的事。我也会觉得寂寞，也会觉得恐惧，也会希望自由自在地活在这世上。要扭转人心的向背真是非常困难的事，我没有办法做好应该做的事，却要将这样的意图强加于他人，这不是很无奈的事吗？"她抬起头来，"真实反映出我心灵的东西，也许就是这无法停止下坠的雪花吧。"

当她说出最后那句话时，我失去了语言和行动的能力，那是强大的魔法力量。前方路得城的不远处，杜鲁塞路带剑的身影出现了。

"除了善待他人，也要学会善待自己呀。林格威斯特，别忘记冬天里要生火。"说完，她坚定地向路得城走去。

我没有预知的能力，但我却强烈地预感到，这少女将会发生不幸的事。而耶鲁杜直到最后一刻，也没有如我所希望的那样停下脚步。

以后所发生的事就像是做梦一样，忽然出现的雷贝斯，利刃划破空气的声音，在雪地渐渐扩展开的红色，以及静静看着这一切发生的杜鲁塞路和我……

杜鲁塞路偷偷地将耶鲁杜埋在路得城的近郊，他认为没有保护好耶鲁杜的自己不再有作为剑士的资格，因此将自己的剑留在了耶鲁杜的墓前。而我也放弃了成为吟游诗人的梦想，转而学习古代魔法。

哈普茶的气息仍旧在屋里弥漫着，哈克的表情有些落寞，很像那个时候的杜鲁塞路。

"这就是耶鲁杜要我转交的东西。"我将那已有些破旧的袋子递给哈克。

他打开袋子，取出了一枚艳丽无比的火鹤石。

"能换不少钱吧。"我觉得送这么华美的礼物实在不像她的风格。

"我是绝对不会拿去换的。"哈克一边说着，一边将袋子翻过来，袋子里空空如也。

"她至少该给我留几句话吧。"哈克遗憾地说。

"……"

"那么，这样就是完整的了。"哈克忽然掏出一本手册，在上面写上了一句话，然后将手册递给我。

手册的那一页上记录着白发魔女广为人知的几个预言。

『当大地不再有稻谷可收成时，人们的悲泣声将会翻过山越过海。

一切的灾难首先因为山岳自海洋出现，而城市都将化作瓦砾。

来自森林的风，使得树枝摇晃不停。

做母亲的将骨肉分离，不是为了将国土分解。

面无表情的士兵越过国境时，权威的力量因此而消失，

海洋、高山，所有的一切都会死绝，

灵界的女孩和操纵星星的男孩，将引发毁灭的浪潮。

』

最末尾是哈克新写的那一句"无所作为的人，终究还是无所作为。"

我又翻了一页，开头是四个醒目的字：借据一考。接下来写着"我当然是想还钱的，不过目前，我会先把这份罪恶感放到一边……"

我还想继续看时，哈克将手册抢了回去。

"那就这样吧，林格威斯特先生，我得走了，我现在想找个地方去痛哭一场，这些都是不可抗拒的命运安排啊！"

"哈克先生，"我大声对他说道，"耶鲁杜一直希望告诉我们的，就是不要向命运低头。"

"我知道了，那只是我的口头禅。"哈克一边说着，一边走过庭院。

我目送他走到门口，然而他刚一开门，就被一个火红头发的身影拦住了去路。

"克……克莉丝！你怎么会在这儿！"

"哈克叔叔，像你这样白发魔女也不会原谅你的！国王们都等得着急了！"尖利的少女声音刚落，哈克就被拖出了门外，随着一声惨叫后一切归于平静。

我摇了摇头，拿起帽子也向屋外走去。

"耶鲁杜之丘"，那是我与杜鲁赛路多年来的，不，应该说是永远的约定地点。

雪花片片落下，将悲伤的往事，难以忘怀的往事，不为人知的往事，慢慢地掩盖在心灵深处。

银色的头发略带着一抹浅紫。
月夜里，
宛如是朝阳映照下的芒穗，
[redacted]
她那微带青色的眼眸，
[redacted]

飘雪之夜，
月圆之夜，
风起之夜，
仿佛黑夜中不熄的灯火，
静默地进行着巡礼之旅。

蓦然回首，
伊正伫立街头，
看上去，
不过是个普通女孩。

沉默寡言如她，
脸上总是带着一丝忧郁的表情，
一个又一个城市，
持续着旅程。
足迹所至，
留下了种种预言。

她为世人敲响明日的警钟，
该走的路，
该留意的事。

当灾难只是微波初泛，
当恐惧尚未构成威胁之前……
那似乎是她的使命，
她从未停下巡礼的脚步。

[redacted]
她是与生俱来的魔女。
[redacted]
人们赞美她；
倘若灾难的预言应验了，
人们归咎于魔女的诅咒。

"白发魔女"，
不知从何时开始，
人们都这么唤她。

那已是二十年前的往事……
一个世界上没有教堂，
没有神庙，
连魔法都鲜为人知的时代，
魔女与恐怖、威胁划上等号的年代。

终于，
白发魔女消失了踪迹，
至今音讯杳然。
她的故事，
成为人们口中的传说。

从前，
有位人称"白发魔女"的女孩，
漫游在"迪拉斯威"的大地上。

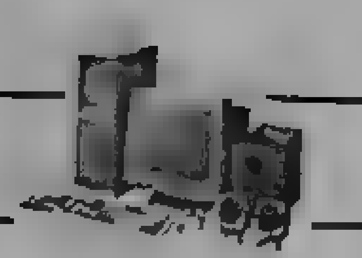
徒留预言几许，
白发魔女消失无踪影……



所有的人都倒在这款游戏下，都说最后的大魔头太厉害，当他们清醒过来，回忆自己心力不支倒在地上，实在不愿相信，可这是事实。他也不信这个邪，一款游戏罢了。他去买了它来——《剑道无形》，九块八，一张光碟，便宜！这年月游戏都便宜，新游戏层出不穷，一款游戏的生命也就3个星期，制作公司要出奇致胜——如这《剑道无形》能叫人玩着玩着栽倒在地——也要薄利多销。

放入电脑，戴上眼镜（一种标准游戏设备，一如现今的摇杆和手柄），打开电源……耳边响起数据流的嘈杂声，血管里流动着冰凉的液体。接着眼前一亮，扭头四顾：小桥流水，桃红柳绿，鸡犬相闻，村人男耕女织，小童歌唱游戏不亦乐乎。他想开步走，游戏中的他就真的走起来，这是大脑和眼镜的合作。遇到人，打打招呼，聊聊天，打听些要紧不紧的消息。他知道这不过是RPG游戏而已，无论形式如何变化，游戏本质一如往昔。他知道下一步是打架练功走迷宫升级，他不怕，他早就被这类游戏磨平了心中的燥动，培养出了他父母18年来都没能见到的品性——静心、沉着、仔细、有条不紊。若是父母此时在侧，一定会对电脑游戏感激涕淋的。

如他所料，游戏中的迷宫错综复杂，场景诡异神秘，街市巷道比真实世界还热闹，连妖魔也花花绿绿，造型酷极，当它们活生生地立于眼前时，他甚至因为看得入迷而忘记了危险……看来制作公司为这些噱头着实下了一番苦功，没办法，形式的落后会直接影响到内容再直接影响到收入及生存问题，谁敢大意。



打打杀杀，南征北伐，他渐渐地从一个无名小卒打成了扬名江湖的大侠，跟着就有了儿女私情，同时也有了终生的奋斗目标。情节已经明朗，他要去消灭一个传说中的大魔头，据说这世间的所有恶，都是由它一手制造，而他要仗剑行侠，为民除害。

一天，二天，三天……他一步一步提升着自己的能力，一步一步地逼进大魔头。他走了很多很多地方，天上人间，遇到了很多很多的人，神魔妖道，但这一切象是没有尽头，他不知道这个世界到底有多少地点多少人物，无数次的历练使他浑身上下伤痕累累，几乎苍白了头发（游戏的世界光阴荏苒也是没有办法的事），终于杀到了大魔头的老巢。激动的他，用尽毕生所学，挥剑斩杀了这个祸害人世的魔头。眼见怪物倒地而亡，他忍不住想大笑三声，这个游戏不过如此，难在何处？他有一种无敌的孤独。

正当他准备收拾行装告别要儿退出游戏的时候，忽然天色大变，飞沙走石，乌云滚涌，只听得耳边狂风中带着狂笑："哈哈，小子，别以为斩了几个小妖便可GAME OVER了，要打败了我方可通关，快快洗干净脖子等死吧！哇哈哈哈哈……"他抬头定睛一望，好个怪物自云中缓缓而下，落地时已成人形。他心中不觉一惊，原来它才是最后的大魔头，随即一抖精神，来吧，千山万水都过来了，何惧你区区一怪。挺剑直刺，又是一场恶战。他长剑势如破竹，那魔头根本就不是对手，破绽百出，频频中招，他越战越勇，眼见得就要再立奇功时，自己却也在不知不觉中受伤过重，战死沙场了。

他自然是不服气，游戏也是从哪里死再从哪里来。接着来！又一轮恶战，又是眼见旗开得胜时，落下阵来，怪哉，他大不服气。再来！如是数次，开始心神大乱，明明自己稳操胜券的，却最终败了，为什么？为什么！

"你到底是魔，还是佛？"他对它问道。

"哈哈，我现在是魔。"它答道。

"邪不压正，难道我就杀你不死？"

"千剑万剑，剑道无形。"它莫名其妙的说了一句，他不懂。

"剑道无形，你是说不用手中剑？"他开始用意念，集中心智，消灭它，消灭它，他心中默念。

"没用的小子，让你见见我的绝活——天地三弄。"它飞起一脚，一招"恨地无环"踢向他，他长剑下摆去砍它的来脚，它不避不躲迎上长剑，两物相遇当当作响，震的他持剑之手阵阵发麻，震的他气力涣散。"无法无天"它刚脚落地，已举起双掌直击他胸口，一股强大的气流，自四面八方向他涌来，叫他喘不过气来。虚拟的他已无力回击，真实的他，汗一滴一滴流淌着，从额头滑向深渊。为什么，为什么打不倒它？！怎么可能。

"你作弊，你本就是打不死的，游戏公司设计了你出来，本就是要同天下的玩家做对，以此扩大游戏的销量，你们知道没有一个玩家是轻易服输的，对不对！"他不服气。

"哈哈，从古至今，只有玩游戏的人作弊，何曾听说游戏本身作弊的？不是我同你作对，是你自己同自己作对。"它喘着气说道，其实它也受伤不轻。

"自己同自己作对？"他自问，他不懂，这里好象充满了玄机。

"不开窍的脑子，再接我一招天残地缺。"他实在无力避过这招"天残地缺"，虚拟和真实的他同时受到极大的震荡，他想举剑再刺，但他不行，他知道自己打不过去了，而眼看着它也是气力不支的样子，他知道只要一剑，只一剑，它一定会倒的，他坚信，可是，这剑他举不起来。他开始头痛，脑子开始发昏，四周昏暗，他要倒下了，迷迷中他念道："我要倒了，我和其它玩家一样，我在玩游戏，我输了……自己同自己作对"，就在这瞬间，电光一闪，心念一动，这不过是游戏，是游戏，我不能倒，我不要倒，我要退出，我不玩了，不玩了！我才不和自己作对呢！！"当"的一声，长剑落地："不管你是魔还是佛，不玩了。打打杀杀，走不完迷宫，说不完的情事，打不完的魔怪。我不玩了，让你打无处打，杀无处杀。让天地三弄见鬼去吧，让游戏见鬼去吧！"

"阿弥陀佛，"随着长剑着地，他眼前佛光万道，天音祥和，全不是方才的恶境。它一脸慈仁，"大侠，你赢了，不战而屈人之兵。"就这样，他赢了。

退出来后，他删掉了硬盘里所有游戏。但电脑不能没有游戏，他也不能没有游戏。他从爷爷留下的东西里找到一张光盘，装上了"俄罗斯方块"和"搬运工"，游戏只是工作之余的一份轻松，只是紧张学习之后的调剂。那么最简单的游戏最经典。《剑道无形》是那家游戏制作公司的封笔之作。

本栏编辑/石子

镜花园

大家快来看绯雨闲丸千面大展耶！！˚O˚

最近也不知刮的是什么风，绯雨闲丸这家伙的人气值暴……涨。于是，好凑热闹的石子就将这些老的少的、大的小的、帅(衰)哥魁汉的"小丸子"们罗列一堂，SHOW给大家看啦。呵呵呵呵……

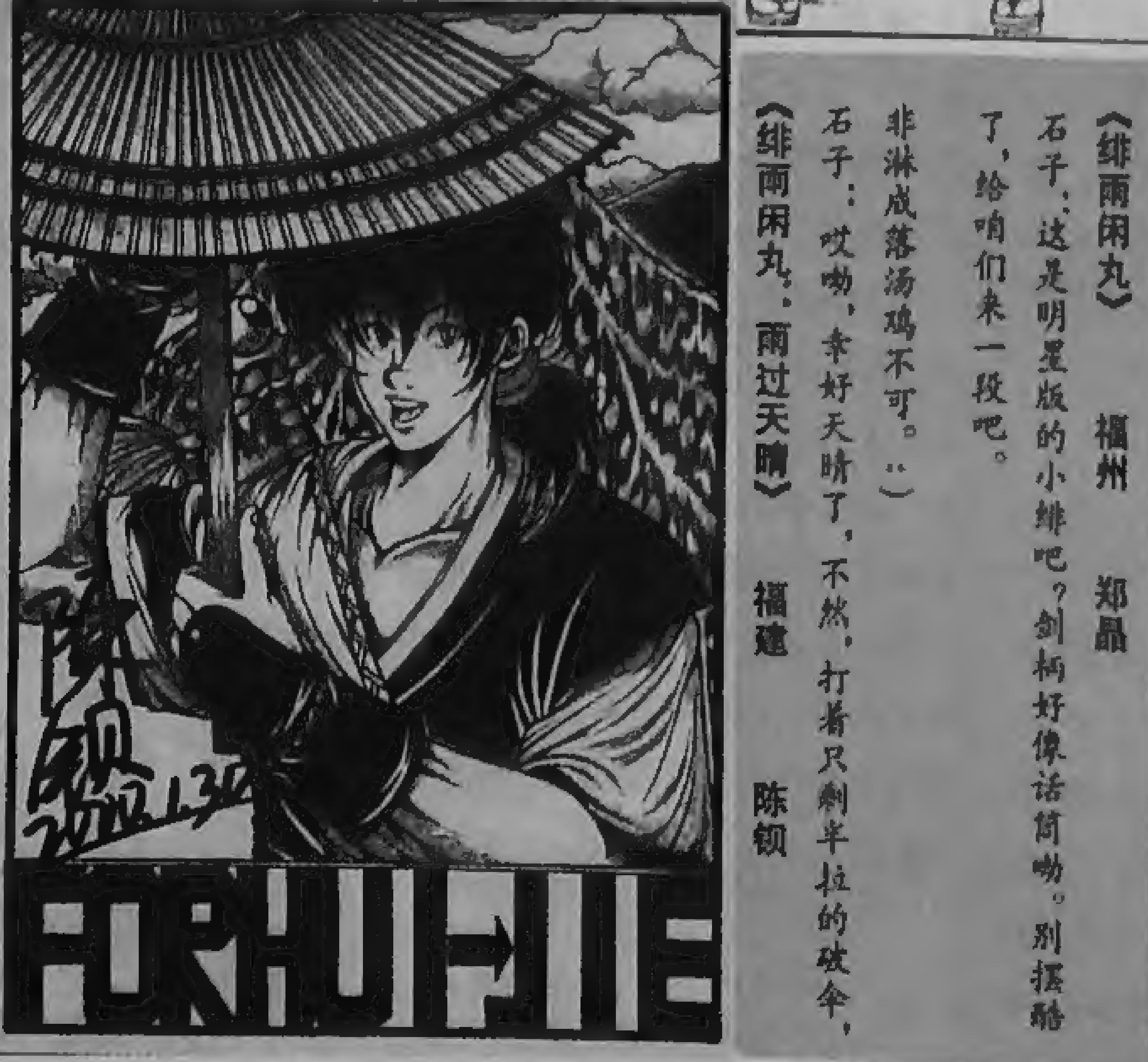
上期的命名游戏，看来有些难度，因为"一眼看到的就是那一'堆'头发"(读者原话)，所以，被好多朋友命名为"长发XXX"。这未免太……简单了吧？！O_O 最后，沈阳的关捷因出语精妙(命为《轻舞飞扬》)，拔得头筹，获得了石子颁发的下月(5月)《家游》一本。

上期最佳作品：
湖南刘劲的《新绝代双骄》



《绯雨闲丸》 上海 千伊
石子：呵呵，还是脸蛋长得QQ的小绯可爱。^—^

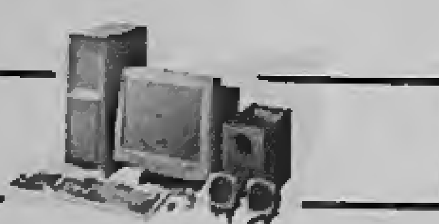
▶《绯雨闲丸》 浙江 徐俊
石子：老头版的绯雨闲丸，都有些发福了。^—^



《绯雨闲丸》 福州 郑晶
石子：这是明星版的小绯吧？剑柄好像话筒呦。别摆酷了，给咱们来一段吧。

《绯雨闲丸·雨过天晴》 福建 陈钡
石子：哎呦，幸好天晴了，不然，打着只剩半拉的破伞，非淋成落汤鸡不可。:)







《绯雨闲丸》 上海 费晓琳

《最爱绯雨闲丸》 上海 武燕



石子：哇！！这……这是小绯，还是邻家女孩？！O_O
众编：咳咳，现在不是讲究中性美吗。(汗～！)

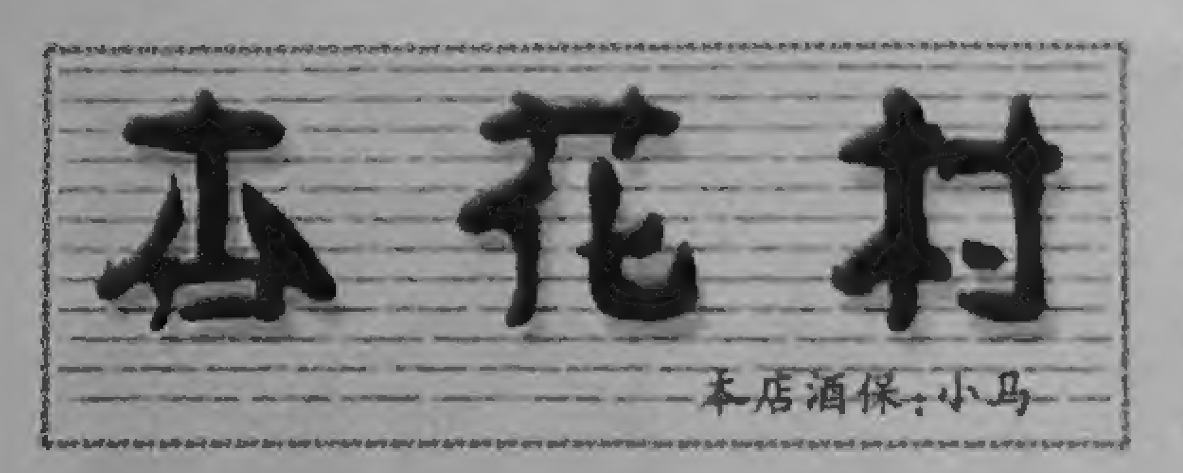
石子：哦，是中性美吗？我还一直以为是叫"缺陷美"呢。
小绯&众编：(昏倒！)



《侍》 湖南 刘劲



《美人》 上海 L.S.C
石子：这位美人是哪里人？谁知道，快告诉我。
众编：你是想问她那身衣服是哪里买来的吧？



【广东广州岳靓】我是广州的一位高三学生，也是贵刊的老读者。我是一个铁杆的游戏迷和电脑迷，所以凡是关于游戏和电脑技术方面的知识我都试着去了解。对于市面上令人眼花缭乱的电脑与游戏的书刊，我都尽可能的去阅读。

我是从九五年开始才发现《家游》的，那时的《家》是薄薄的，没有华丽的外表，没有太多的彩页，有的只是那一篇篇精彩的文章，不管是攻略，还是编读往来，不管是杂谈评论还是游戏秘技，几乎每篇文章都深深的吸引着我。当我第一次买后，我就决定将它列入我每期必买的杂志。

那时，我家里只有一台286电脑，所以还体会不到电脑游戏的乐趣，唯一让我感到开心的就是家里那台别人送的（我妈从来不愿给我买游戏的东西）红白机。但是96年春节，我买了PS，从那时起，缤纷的游戏世界才真正地进入我的生活。我疯狂的尝试新的游戏，最让我记忆犹新的是当时的《生化危机》一代。刚开始我不懂怎么玩这个游戏，一些现在看来非常幼稚简单的谜题把我弄得焦头烂额，不知所措。我曾一次次地放弃，但又不甘心而一次次地拿起，可总还是不能顺利的进行游戏，那年暑假，我拿到了《家》，惊奇地发现里面竟有一篇《生化危机》的攻略，这使我欣喜若狂。我马上找齐了我的死党共6人，开始了漫长的恐怖之旅。记得当时《生》的攻略在《家》上是分两期出的，所以，当我们完成了第一本杂志所说的内容后，就停了下来，焦急地等着下一期，好象是96年第7期吧！当她一出现在书摊的时候，我们就第一时间抢了回来，继续我们的心跳感觉。当经过了无数次惊叫和欢笑后，终于爆了机。在最后Boss倒下的一刹那，我们6个人同时跳了起来，相互地拥抱在一起，尽情地宣泄着爆机的喜悦，我们跳着叫着，那开心的场面真是无法形容。待我的死党们走后，我又翻开那本已经被我们翻得皱巴巴的《家》，在《生》的攻略下方写下了一句话：已于1996年X月X日爆机。当时我就下定决心，把这本带给我欢乐的杂志好好保存起来。

97年9月我初中毕业后，来到了一所全封闭的私立中学读高中，一个月才回家一次。每当我提着大袋行李从校车上下来往家走的时候，我都会想起我的《家》，我都不会忘记顺路在书摊上带上一本《家》和我一起回家。但是由于一般我是每个月月底才放假，所以有很多次回家时，书摊上的《家》都已经卖完了，偶尔剩下一两本也是皱皱的了。每当这个时候，我也会把她买下来，在家里细细的品味，然后再小心地把她放在我多年珍藏的《家》中压着，过几个月再拿出来，她又变得平整了，但多多少少还是有点疤痕。

最让我伤心的是，《家》中只讲电脑游戏了。直到现在我也不愿意相信，虽然《家》也多次为此而解释过。如今，《家》的英文名成了"Computer& Game"，中文名也即将改变，对于我这个有点怀旧的一直看着《家》成长的老《家》迷来说，打击也还真不小。我觉得游戏本来就是一家的，只是平台不一样而已，我们的《家》应该用更广阔的胸怀来容纳更多的内容。我家有一台PⅢ电脑，我想了解更多的电脑知识；但同时我家还有PS、DC，我也同样希望了解更多的游戏机知识。我觉得游戏并不只是通往电脑世界的捷径，而是通往整个电子世界的捷径，难道不是吗？我希望有一本杂志能包容一切游戏，不要有"种族歧视"，要帮助我们在Game的海洋里探索更多更有趣的知识。我曾在《电软》里看过这样一句话："坚决排斥电脑游戏，只谈游戏机。"当时我看了好伤心，难道玩游戏也得分"电脑派"和"游戏机派"吗？我不希望我钟爱的游戏被我最喜欢的两本杂志强行的分开，我只希望游戏能融合成一个整体。

也许以上的话太激动了，而且我知道，就算说了也起不了什么作用，但我只是说出了一个铁杆游戏迷心中的话。

说实话，《家》陪我渡过了许许多多的快乐时光，不管怎么说，如今的我还是很爱《家》的。这次写信我只是想和各位编辑谈谈我心中的话，因为再过两个月，我就要到英国留学了。也许出去后就没有机会再看到《家》了，但是对于我最喜欢的刊物，对于陪了我5年的朋友，我觉得应该，最起码也得说声谢谢。这几年看着《家》成长，一步步地壮大，成为国内最有影响的刊物之一，心中不仅充满喜悦，也有许多的感慨！中国的游戏业界还有很长的路要走，其中也缺少不了优秀媒体的支持，所以，《家》身上的担子还很重。我希望在往后的日子里，我们的《家》能一路走好，我们读者将永远支持你们，因为这个《家》是我们共同的家。

——正想把酒话当年，岳靓朋友那边估计已经"欲饮琵琶马上催"了。身在异乡，想看《家》也是有办法的，可以与中国国际图书贸易总公司联系（《家》的国外发行代号是1359M）：

E-mail：zw@mail.cibtc.com.cn

电话：8610-68433193（日本科），68433191（欧美科），68433189（亚洲科）；传真：8610-68412048

【安徽合肥YD】由于"爱鼠"被锁，"爱猫"被扣，我已无法再使用"爱鸡"，首次无法用E-mail写信，请小马耐心读信，这也是为了你的视力好嘛！

今晚写这信，我心里的感觉有点像2月9日晚上。那天我把几位网上好友叫到了一起，双手发抖地敲击着键盘，打出几句话："Hi，我来向你们告别了，从明天开始，我将有N天生活在远离Game、远离PC的日子里。N=？也许就像传说中高考的最后一题一样，555……"。随后，聊天室里沉寂了好一阵子，哥儿们连续打出了"……"，我忽然觉得心中一片空白，打出了最后一个"bye!"后，我发抖地关上了"爱猫"。

"Yes，me is 18岁了，高三下！"这是我在网上经常用的自我介绍，现在我用这话向小马介绍我自己。虽然第一次给你写信，但我是《家游》的老资格读者了，每期必买，也经常去你们的网站。

我现在心情非常沉重，我感到非常困惑和不知所措，我的呼吸苍白无力，我的思想混乱矛盾……这时候，我想到了《家》，每个游戏者的家。

我是一个100%的Gamer，从FC到现在的PC，尤其是PC，让我觉得我天生就属于它。我立志今后成为一名出色的程序员，创建自己的Studio……但我说不出理由，说不出爱它的理由。我的学习还不错，在班上十二三名左右。我清楚大学的意义，我很想考上一所重点大学，因为我知道"××大学计算机系"会帮助我实现我的理想。10天前，老师说10天后举行模拟考试。这10天我交给了《古墓丽影Ⅳ》和网络，也许小马还有许多人会替我可惜时间，但我一点儿不后悔。考完试后，各科都很糟，今天下午我终于拿到了不及格的数学卷子。

我相信考前如果有10天的复习时间，我会考得不错。可我现在仍为劳拉在最后的出口前筋疲力尽地被落石掩埋而伤感。我很困惑，现实的残酷似乎模糊了我的视线，使我看不清路在何方。我有我深深热爱的游戏，又有十几年的寒窗等着去最后一拼，虽然我平时上学时没时间玩电脑，可我现在似乎在思索着一个问题：游戏和大学能共存吗？

合肥的《新安晚报》近三四个月来，每隔两三天在头版都会有一篇文章，标题经常是《××非法电脑厅被取缔，受害学生拍手称快》、《游戏机——杀人不见血的恶魔》《××重点学校学生葬送前程》。电视上、各种媒体上最近也频繁出现类似报道，还时不时请出几位头发胡子花白的教育学家"浅谈"游戏的危害性。我不知id software的程序员们会不会说出这样的危害性，反正我很欣赏《家游》的话：游戏是通往电脑世界的捷径。

经济的落后也许是导致一切一切的根本原因。引经据典的××学家们不会理解五百人排队购买《心跳2》；会吃惊于专门制作坑害青少年游戏的id soft们会开着法拉利而不是蹲监狱；那么多十六七岁的孩子们不务学业整天满世界跑去打《星际争霸》——当然，他们是坐飞机的。电脑房的老板对十五分钟、半个小时的苛刻也许是一种无奈，因为派出所的公安干警们节日所领的"补贴"往往是老板们交的"保护费"，而干警们还得在接到上级文件命令后，经过缜密侦察，埋伏多日，抄查电脑房，登报表功，然后按台数接到老板们的"假释金"后，批准一颗颗CPU"假释"，假释期中仍受监督，继续为下一个节假日生产"额外补贴"（以上现象至少在合肥千真万确）。

一口气吐出了那么多话，我的心情好多了。凡是真正的Gamer都会理解我，我坚定不移地认定我的执着，为了游戏而上大学，难道不是一件很刺激的事吗？

小马兄，这次考试给我的震撼很大，使我一下子想了很多。现在我心里想的一骨碌全部倒出来了，你也是高三过来人，唉……我真的将远离游戏一阵子了，在11点钟后，台灯下的我看着我那被老爸收了鼠标和猫的"鸡"，看着仍保存着的VoodooⅢ2000的包装盒上那很酷的紫色脸庞，这会使我的台灯更加明亮！

在这段日子里，寂寞的时候我会买一本《家用电脑与游戏机》，贪婪地看着，我会回想起Q3A的激情，《英雄无敌3》的魔力，《古墓丽影Ⅳ》的恢弘，还有那纯洁动人的《银色幻想》……

不知不觉说了这么一大堆，我的语文不太好，受累、受累。

另外，想借贵刊说一名话："阿Vn，明日香，filamo，miss you，see you，later，later……"

——北京的报纸上数次出现过母亲哭诉孩子被赌博机毒害的新闻；前不久，河南三位小学生被游戏厅老板残忍杀害……这样的事令人发指，但为什么这种所谓的"游戏厅"会屡禁不止呢？YD朋友描述的"猫鼠游戏"便是其中一个原因。很多事需要凝聚社会各界的力量，而"初级阶段"也的确体现在方方面面……

小马当年是全年级三甲的"好学生"，可也是在模拟考试中初尝败绩，别灰心呀！现在的孩子们"告别游戏"、"告别电脑"，说明生活水平在提高，青少年的视野在拓宽，当年……当年我们可是没有什么东西可"告别"的。



【吉林长春袁娜】记得我第一次接触贵刊还是在1997年。那时，有关于电脑方面，尤其是较侧重于游戏的杂志很少，印象中只有《家》。现在的《家》所有栏目中，我最喜欢的还是"历史悠久"的镜花园和文渊阁。纵观现在的《家》，与游戏有关的内容几乎占了将近2/3，且都是PC GAME（本人非常赞成缩减TV GAME的份量），这些我都愿照单全收。但令我不解的是，为何仅剩的1/3容量要刊登那么多的硬件信息，而削弱了有关软件方面的介绍、经验与技巧等等内容呢？贵刊的宣传词也表明了其主要内容是"游戏+硬件"，与原先的"信息、知识、文化、趣味"已颇有不同。然而，不客气地说，虽然《家》标榜"全面报道游戏内外"，但与其它也侧重游戏类的杂志相比，本人看不出贵刊的优势何在。请注意，在下绝非信口开河，我是有一定的事实根据的！

通过比较，我发现：《家》的游戏介绍和游戏攻略方面，并不与其他报刊的步调一致。往往是其它一些知名度较高的报刊差不多同一时间报导关于某个游戏的评价、攻略等等时，贵刊却对此毫无动作，像根本没有这回事似的；要不然就非得错后一两个月。举几个例子：98年中，各大报刊都刊登《风云》的攻略（7、8月份），而《家》好像是9月份才登。而《铁路大亨Ⅱ》的英文版最早介绍的时间好象是99年初，而《家》好象是去年10、11月份才介绍中文版，本期才刊登攻略！还有我最关注的《恺撒3》，其它报刊最早报道是在98年10月，攻略在99年2、3月份刊登。因为我非常喜欢这款游戏，而它又是英文的，比较难，所以我非常留意有关它的一切，但我发现，贵刊在同期内根本没有报道过它！仅是在99年4月"赏析"了它的中文版。上面的问题说明《家》没有在游戏的"最新、最快"方面狠下功夫，我个人认为这是应该改进的地方。

新年伊始，我猛然醒悟：除了游戏，电脑世界里还有一片广阔的天空，于是我渴望找寻一本以游戏为主，但也兼顾电脑软硬件方面的书……选来选去，我看还是《家》比较合我的胃口，但很长时间未仔细接触，现在一看，游戏倒多，但为什么关于软件应用的那么少呢？编辑大人可否考虑一下，增加一些呢？"文化沙龙"也不见了踪影，杏花村给我一种"偷工减料"之感，只有镜花园和文渊阁还"涛声依旧"，不减当年光彩。以上这些是我在新年里观看完《家》的感受（第1期没买到）。另外，我还有些建议：能否将目录的2页缩成1页呢？可以将省出来的1页用来登些别的内容嘛！杂志上的彩页如果做GAME广告的话，应尽量挑那些绘制精美的"养眼"的图片刊登，这样才会起到欣赏、宣传的双倍功效嘛！但本期的广告没有一个起到了这样的效果，令我很失望，希望编辑能好好考虑一下我的建议！

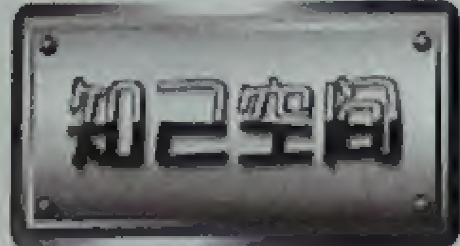
以上这些话均出自肺腑，如有冒犯的地方，还请海涵（爱之深言之切嘛）！

——袁娜的信很泼辣，有如东北的烧刀子，呵呵。时效性确实非常重要，但作为月刊，我们更要在准确、细致、深入、透彻和独到等方面下功夫呀！此外，杂志内容是在尽可能地配合国内正式产品上市的档期，因此有一些游戏的介绍并未抢占"最新"，以后我们将努力把对读者需求的满足与对正版游戏的推广结合得更好。

【湖北武汉VV】托贵刊的福，VV直到现在还忙个不停——写信呗！从99年12月VV在知己空间登过"广告"后，来信突破三百五



编 读 往 来



给我一个空间,很多人走过,感受到心灵的问候……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》",职业、绰号(昵称)、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

林婉儿(♀18)
昵称:小亮
星座:天秤
地址:浙江省杭州市新华路93号人才开发专修学校99财会班
邮编:310003
征友留言:我认为人生命中最重要的就是朋友,如果没有一个知心朋友,那生命还有什么意义。我是一个多愁善感的女孩,所以我更需要朋友的支持。愿与远方的你共谈心事。

张莹(♀17)
别名:孤鸿
星座:狮子
地址:江苏省南京市南湖一中高一(1)班
邮编:210017
征友留言:个性率直开朗。坚强但欠恒心,爱好PC GAME、中外诗歌、体育运动、各种棋类、旅行探险、外国音乐。愿与远方的你"友谊地久天长"。

马丹(♀16)
昵称:大马
星座:牡羊
地址:北京市西城区新街口前公用胡同甲38号
邮编:100035
E-mail: mydreamsun@263.net
征友留言:我最大的爱好就是听音乐,在听A-mei歌的时候,我总忍不住兴奋地叫起来。在这里,沉稳的话先不多说,如果想了解我,和我成为最好的朋友,就来信吧!

刘旭虹(♀22)
星座:金牛
地址:北京市月坛西街乙2-4-1103
邮编:100045
征友留言:本人玩电脑一年多时间,但兴趣不小。喜欢经营模拟类游戏,对角色扮演和人物养成类也颇感兴趣,喜欢王菲和周华健。有空来信吧!

静雨莲(♀16)
昵称:夕阳
星座:牡羊
地址:上海市虹口区大连路975弄36号404室
邮编:200086
征友留言:"相识是天意,相知是人意,相知是友谊。"你我在同一片星空下,心有灵犀。如果你看到我的名字,就说明有缘。来信吧,朋友!让我们在星空下相识、相知。

龙雪燕(♀17)
地址:广西合浦县西场中学高一(3)班
邮编:536129
征友留言:各位少男少女,如果你愿意与远方的一位女生交朋友,如果你想与我谈心建立友情,请来信吧!千里难寻是朋友,快乐的日子属于我们。本人爱好欣赏音乐。

徐云(♀21)
地址:江西省南昌市江西师大计算机系应用专业95信箱98级4班
邮编:330027
征友留言:本人是一个电脑游戏的初学者,也是一个美术爱好者。我渴望所有的电脑游戏和美术高手来信指点。

李郑阳(♂18)
星座:狮子
地址:合肥工业大学A152信箱
邮编:230009
征友留言:热情、幽默的男孩希望和你成为知己,一起探讨GAME、探讨未来。拿起你的笔,为你的知己写信吧!

刘疆(♂18)
昵称:追风
星座:双鱼
地址:辽宁省锦州义县一高中一年三班
邮编:121100
E-mail: liudejie@yeah.net
征友留言:我呢,是个人,什么?你知道。我认为人活一世,没有朋友,生活就会失去很多应有的乐趣。所以,在下广觅天下朋友,结交四海知音。

吉宏伟(♂18)
地址:甘肃省嘉峪关市八四七七四部队五十七分队
邮编:735100
征友留言:我是一个开朗、幽默的男孩,喜欢电脑,爱交朋友。远方的我盼望着能收到你的来信,让我们用纸笔诉说你我的故事。

高建中(♂23)
昵称:阿中
星座:巨蟹
地址:北京市清华大学17#308
邮编:100084
E-mail: yuan_gao@netease.com
征友留言:幸运北京男孩,圆梦清华园中;本科即将毕业,游戏情趣始浓;愿结男女游侠,共赴游戏人生。

张蓉(♂19)
星座:金牛
地址:海南省东方市八所港务中学高三理(1)班
邮编:572600
E-mail: iorievil@263.net
征友留言:长在祖国南部的我愿与全国各地喜爱《家》的玩友切磋,愿我们都能跟上电脑发展的脚步,在将来能共同创造一个"网络时代"。

傅波(♂21)
昵称:练月
星座:狮子
地址:新疆乌鲁木齐建设西路14号武警一中队
邮编:830002
征友留言:我虽是一名军人,可对电脑的喜爱不比任何人差,尤其对RPG情有独钟。我相信只要是电脑爱好者,大家都是朋友,只不过你我还未相识罢了。你传递一份信息,我送去一份温暖。

许晴(♂16)
昵称:山鹰
星座:牡羊
地址:上海市浦东新区南南中学初三(3)班
邮编:200125
E-mail: xuqing98@public4.sta.net.cn
个人主页:http://xuqing007.163.net
征友留言:鄙人酷爱动作与运动类GAME,魂斗(魔幻)、FIFA等,自认为有两下子的身手。如有"四貌发达"之朋友,请写信给我。

2000年第2期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章:

1. 文渊阁:群英会
作者:罗东东
2. 攻略手记:铁路大亨Ⅱ发家指南
作者:庄子平
3. 攻略手记:轩辕剑Ⅲ支线剧情详解
作者:朱佳文

2000年第2期幸运读者名单

上　　海	张启琮	福建莆田	陈亚梅
甘肃永靖	王　巍	广西柳州	陈　青
上　　海	吴继德	新　　疆	安　旭
山东莱州	蔡　鹏	广　　西	黄　达
四川成都	胡　党	山东宁阳	黄彦军
四川绵阳	王保可	北　　京	靳　东
安徽黄山	张　丹	广东佛山	严　斌
吉林长春	谷　里	浙江宁波	柴吉云
北　　京	蔡鲁斌	广东汕头	方莹宇
北　　京	张先旭	山西太原	王智伟

(奖品为本刊广告客户提供的游戏或应用软件一套)

啦(还好不是二百五)!当然,VV没有像小畅那样每信必复,还要向众多玩友道声"SORRY"啦!同班同学王艺梅(对了,VV要替她抱"不平"了!3月号把"王艺梅"打成"王文梅"啦)在不久后,相信也会体会到"恐怖"的滋味!

寒假真开心,说起来,上高中后我们第一次休息这么长时间耶,VV玩了个够!几个没打完的RPG解决了,又在FF7世界中畅游了一次,遗憾的是又有半个游戏搁着了——PE2(说不定暑假还玩不上)。现在不是提倡什么减负么,依VV看,减负,减负,负负得正,我们"减"得连周日也要上课了!我们正处在水深火热之中,可这时,老师们又来作对,连唯一放松的东东……上周四,VV将一封笔友来信夹在作业中交了上去,中午便被老师"请"了出来,让VV解释"PC"、"PS"、"FF"、"QUAKE",弄得VV哭笑不得,心里暗暗叫苦——老师,私看学生信件,是你不对耶!还要训我?她要是知道寒假里每一天VV都沉迷于GAME,不气得吐血才怪哩!

唉,在不能PLAY的日子里,VV只有埋头写那个小锁本(猜,写的是什么?日记?NO!是VV根据打穿的GAME写的STORIES)……

——首先向王艺梅说声抱歉,小马为了扮酷硬挺着没有配眼镜,以至……VV关于"减负"的说法很有趣,高中学生确实是很难"减负"的,除非高考制度能有革命性的改变。至于你们的老师,她并没有"私看学生信件",分明是"主动"呈上的嘛!现在参加征友活动的学生非常多,希望大家能在学习、娱乐和交友过程中找好平衡,相信你们有这个能力。

请各位朋友关注从本期开始的《家游》改版系列广告,说说你们的想法。祝大家外出踏青有个好心情,再见。



国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：6.80元